Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045 COMPUTEC VERLAG

PC ACTION CD

11/97 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

NUR 7,90 DM +CD ROM

Extra-Beilage
Myth
Kreuzzug ins Ungewisse

Echtzeit-Taktik im Mittelalter

Die Rückkehr der Ballerwürmer
Worms 2

PREMIERE: Der Star Wars-Test des Jahres
Jedi Knight

NEU!
Hardware XTRA
Alles über die richtige Spiele-Hardware auf 32 Seiten

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer: 4M – 2896 – 6207
Registrierungspasswort: PLANKS – FRIARY
69373

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL
NHL 98, Dark Earth, Starfleet Academy, Lands of Lore 2, Incubation, Imperialismus

Schon getestet: Conquest Earth, Dark Reign, G-Police, Age of Empires
Angespielt: FIFA 98, NBA 98, Pax Imperia 2, King´s Quest 8, Perry Rhodan



INDONESIA

three little Buddhas

Nepal

Shanghai

Nassau, BAHAMAS

New York City

I love Arizon

MAN SAGT, AN BESONDERS SCHÖ

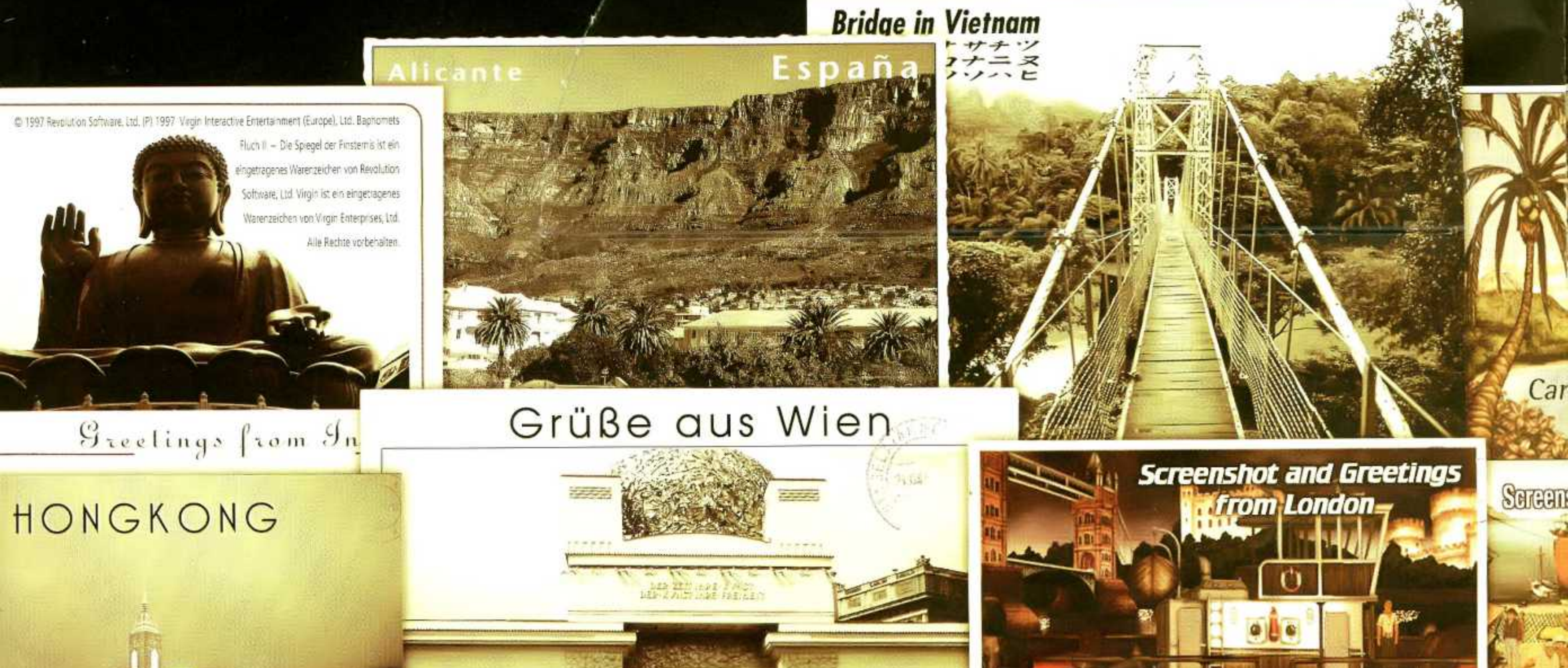
Dieses packende Adventure führt Sie, George Stobbart, und die Reporterin Nico auf die Spur einer international operierenden Ver

NEUGEBOREN. DAMIT SIE DIESES GEF

der die jahrhundertealten Geheimnisse und mystischen Kräfte der Maya für sein Streben nach grenzenloser Macht mißbrauchen will

WERDEN WIR SIE VORHER DEM





KRAFTAKT

Man kennt das ja: Ein kreativer Spiele-Entwickler hat eine Vision. Er setzt sie um und trifft damit den Nerv der Zeit. Ein Volltreffer! In der Folge werden Spieler süchtig und der Programmierer Millionär. Und weil das jeder gerne werden will, haben plötzlich ganze viele Entwickler dieselbe Vision. Man erinnere sich nur einmal an die Flut der 3D-Actionspiele, die vor ein paar Jahren einsetzte. In diesem Jahr platzt das Strategie-Genre vor lauter Echtzeit aus allen Nähten.

Christian M.: Aaaargh! ECHTZEIT erdrückt mich. Helft doch mal!

Christian B.: Mann, den Alex hat's ja voll weggehauen.

Alex: <Umpf! Gaaarrghl!>

Harald: Hey, davon hat mir vorher aber keiner was gesagt.

Herbert: Nicht quatschen, Herr Fränkel, stemmen. STRATEGIE wird auch immer schwerer.

Christian M. (tut besorgt): Alex? ALEX? Geht's wieder?

Alex: <röchel>

Christian B: Was ist denn hier überhaupt los?

Herbert: Kollege Bigge, nehmen sie doch ihre Sport-Brille endlich ab und schauen Sie sich einfach mal um. In den letzten zwei Monaten stieg die Zahl der veröffentlichten Echtzeit-Strategiespiele in zweistellige Bereiche. Darunter waren sogar einige richtig gute Teile. Das aber ist erst der Anfang. Was meinen Sie, wie das in den nächsten Monaten noch weitergeht?

Christian B. (grinst): Na, wie denn schon: NBA 98, FIFA 98, Formel 1-Simulationen und ein paar Eishockeyspiele.

Herbert: Nenenee! Populous 3, Starcraft, Rebellion, Myth, Gettysburgh, War Wind 2, MechCommander, Guardians, Dominion, Mayday...

Alex: <stöhn>

Christian M: Jetzt mal keine Panik. Ich verstehe ja, daß es den Kollegen Geltenpoth bei der momentanen Echtzeitstrategie-Welle aus den Socken gehauen hat. Bei den schmalen Schultern! Da ist es monatelang sterbensruhig, und plötzlich, wie abgesprochen, ballern die Hersteller alles auf einmal in die Händlerregale. Aber gemeinsam packen wir das schon.

Harald (wimmernd): Oh Gott, oh Gott! Ich und Strategiespiele?

Christian B.: Ja klar, Fränkel! Da haben Sie dann halt weniger Zeit für den Sport, hehe!

Christian M.: Nix da, jeder muß mit ran, Herr Bigge. Sie können sich ja erstmal mit Worms 2 an das Strategie-Thema rantasten. Paßt sowieso gut zu Ihrer destruktiven Natur. Sie, Herr Fränkel, schicken wir nach Schottland zu DMA Design. Die haben da auch ein Strategie-Spiel in Arbeit. Und Kollege Aichinger spielt sich ohnehin immer als Feldherr auf. Das kann er jetzt gleich mal nützlich in die Tat umsetzen. Also! Jetzt alle zusammen. Hauuuuu-RUCK!

DIE REDAKTION

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
kratzt seine letzten Mücken zusammen, um mit einem LCD-Projektor am PC endlich das interaktive Kinoerlebnis zu haben.

CHRISTIAN BIGGE, 30
WiSims, Sport- und Rennspiele
absolviert in Kürze bei Weltmeister Ari Vatanen seine ersten Ralley-Runden und leistete sich schon mal ein neues Auto.

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
freut sich über diese Ironie des Schicksals. Während die Echtzeitstrategiewelle schwappt, wird eifrig Demonworld gespielt.

HARALD FRÄNKEL, 27
Actionspiele, Sportspiele
legt Kriegsbemalung an, schmückt sich mit (den eigenen) Federn und geht mit Blutsbruder Turok auf Dinosaurierjagd.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
geht nie mehr ohne Streitaxt in die Redaktion, seine Grundausstattung für Meridian59 und Age of Empires...

TEST DES MONATS:

JEDI KNIGHT

SEITE 68

LucasArts' wichtigstes Star Wars-Spiel des Jahres wird der enormen Erwartungshaltung voll gerecht. Rebellen-Haudegen Kyle Karthan macht Jagd auf Jerec, einen mächtigen Jedi der dunklen Seite der Macht. Dabei lernt Kyle alles über den Gebrauch der geheimnisvollen Jedi-Magie und vor allem des sagenumwobenen Lichtschwerts.

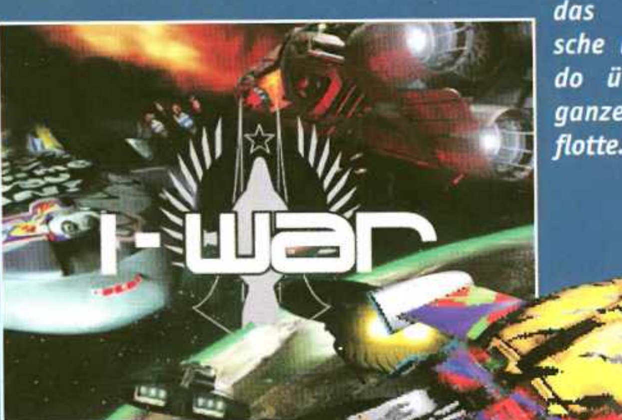
INHALT

RUBRIKEN

SEITE 28

THEMA DES MONATS: I-War

Oceans 3D-Space-Simulation I-War startet einen Genre-Angriff auf Wing Commander & Co. Dabei setzt es aber nicht nur auf wilde Duelle unter den Sternen, sondern gibt dem Spieler auch das strategische Kommando über eine ganze Raumflotte.



AKTUELLES

VORSCHAU

TESTS

SPIELERFORUM

SPIELETIPS

KURZTIPS

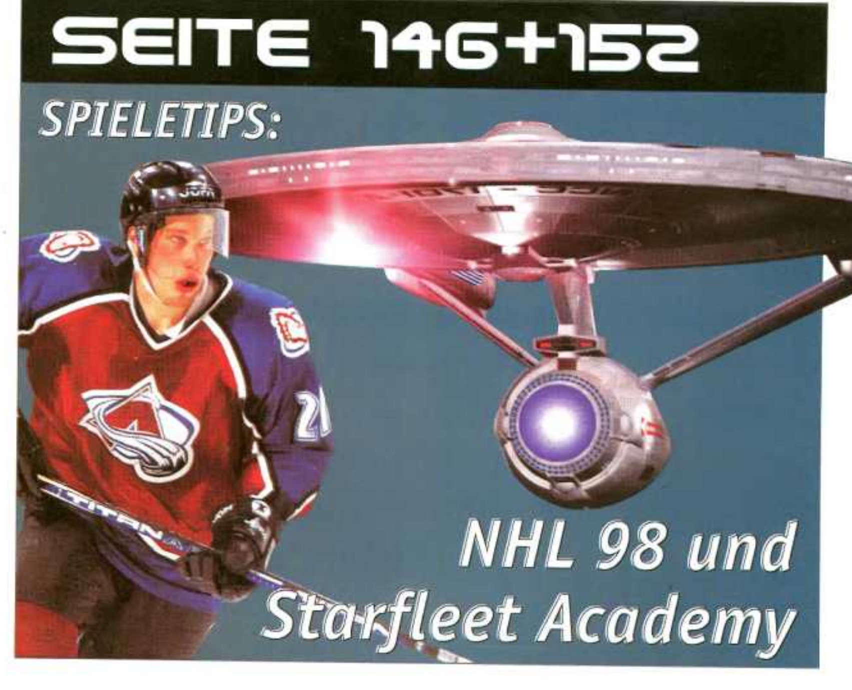
Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 90

Worms 2

Die Baller-Würmer sind zurück. Team 17s herzerfrischendes Actionspektakel mit den zerstörerisch veranlagten Regenwürmern bietet neben reichlich Spieltiefe auch wieder jede Menge Lacher. Vor allem Liebhaber des schwarzen Humors kommen voll auf ihre Kosten.

SEITE 146+152



HEFTMITTE

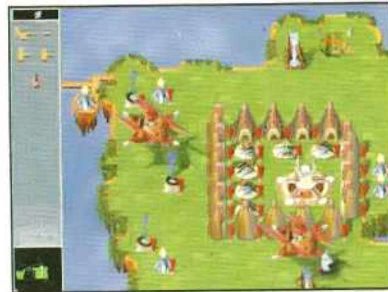


Messe-Highlights ECTS, 2. Teil

NACHLESE







Der Action-Strategie-Mix Netstorm ist speziell für Multiplayer-Matches im Internet ausgelegt und soll sogar mit langsamen Modems vernünftig spielbar sein.

In der letzten Ausgabe der PC Action konnten wir Ihnen in allerletzter Minute ein paar hochaktuelle Messesplitter von der diesjährigen Londoner ECTS bieten. Natürlich wollen wir Ihnen auch die Highlights, die wir erst nach Redaktionsschluß noch unter die Lupe nahmen, nicht vorenthalten und entschlossen uns uns daher, der wichtigsten europäischen Computerspielemesse nochmals ein paar Seiten zu widmen...





Fighter Squadron versetzt Sie in die Rolle eines Kampffliegers im Zweiten Weltkrieg. Ihre Einsatzgebiete umfassen den Ärmelkanal, das Rheinland sowie Nordafrika.

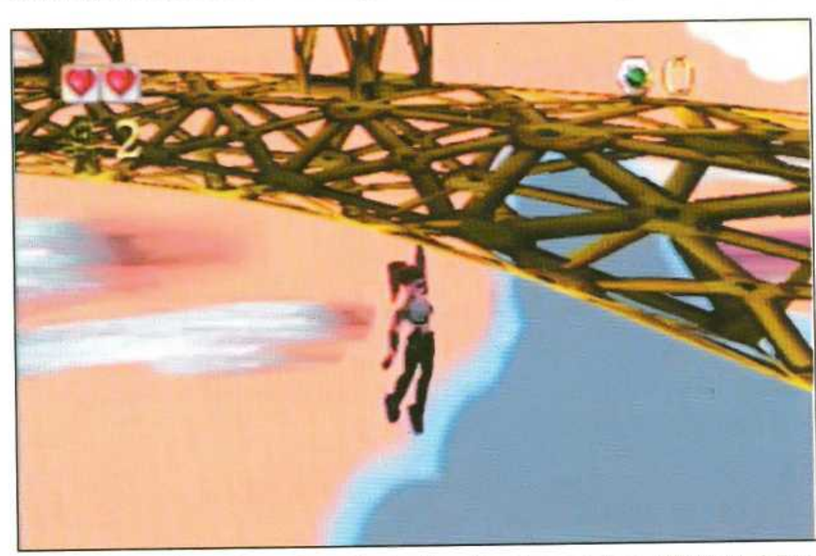
ACTIVISION

Neben Apocalypse, das nicht zuletzt wegen der Mitarbeit von Bruce Willis bereits auf der E3 in Atlanta für Furore sorgte, und Zork Grand Inquisitor, das wir in dieser Ausgabe gesondert vorstellen, zeigte Activision u. a. mit Fighter Squadron: The Screamin' Demons over Europe eine Flugsimulation, die in der Zeit des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist. Mit 9 verschiedenen Flugzeugen können Sie sich dabei über dem Ärmelkanal, dem Rheinland und über Nordafrika heiße Gefechte liefern. 90 Missionen plus Editor, Multiplayer-Features, 3D-Beschleunigersupport und ein realistisches Flugmodell zeichnen Fighter Squadron aus.

Speziell für Online-Partien über das Internet wurde das Echtzeit-Action-Strategiespiel NetStorm entwickelt, in dem Sie als Herrscher über schwebende Inseln gegen feindliche Hohepriester kämpfen. Angeblich haben die Programmierer dieses Games sogar den lästigen Internet-Lag in den Griff bekommen – selbst in einem Acht-Spieler-Match mit 9.600 Baud-Modems soll es kaum zu Verzögerungen im Spielfluß kommen.

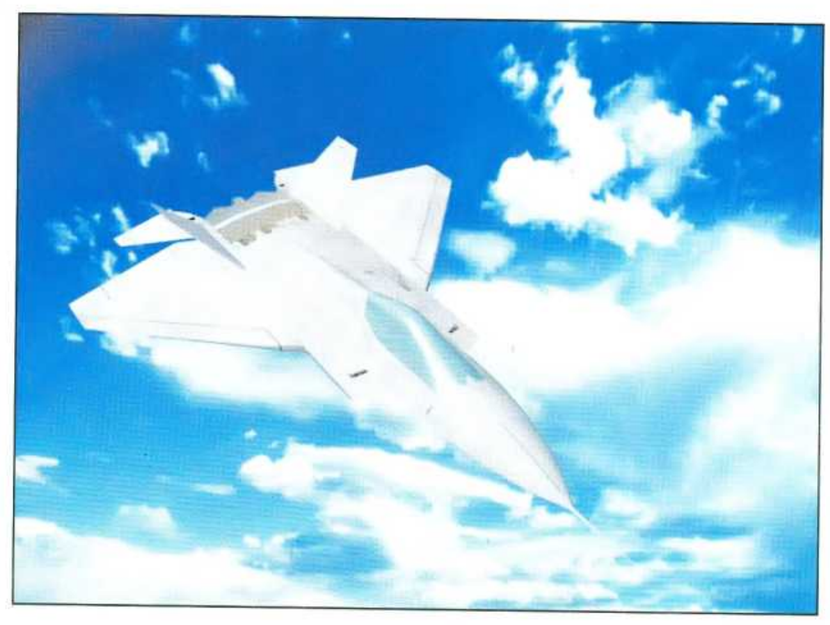
BMG INTERACTIVE

Eine ganze Reihe interessanter Produkte aus den unterschiedlichsten Genres gab es am Stand



In Pandemonium 2 werden die beiden Protagonisten Nikki und Fargus über eine Vielzahl neuer Fähigkeiten verfügen.





Die Panzersimulation Spearhead wird neben 3Dfx-Grafikbeschleunigern auch Microsofts Force Feedback-Joystick unterstützen.

von BMG zu bewundern. Besondere Anziehungskraft auf die Messebesucher übte dabei trotz seiner grafischen Schlichtheit das abgefahrene Denkspiel You Don't Know Jack aus, in dem drei Spieler gleichzeitig ihre grauen Zellen auf eine harte Probe stellen können.

Lediglich in der Playstation-Version zu sehen war Crystal Dynamics' 3D-Jump&Run Pandemonium 2, das gegenüber dem ersten Teil einige gravierende Verbesserungen aufwies: So verfügt Nikki jetzt über ausgefeiltere Zauberkräfte, und Fargus benutzt seine Handpuppe Sid ab und an als Waffe. Beide Charaktere können darüber hinaus nun auch klettern und schwimmen – die voraussichtlich 20 Levels umfassende PC-Version von Pandemonium 2 soll im Februar des kommenden Jahres in den Läden stehen.

Mit Spearhead aus dem Hause Zombie hat BMG eine der wenigen Panzersimulationen für den PC im Portfolio. Insgesamt 18 Spieler können mit diesem Programm im Internet ihre hochgerüsteten Abrams M1A2 Battle Tanks gegeneinander steuern – auch einen Zweispielermodus über Modem oder serielle Kabelverbindung wird Spearhead bieten. Gegenüber anderen Genrevertretern profiliert sich BMGs Simulation durch seine ansprechende Grafik, authentischen Panzer-Sound und nicht zuletzt durch die Unterstützung von 3Dfx-Karten und Microsofts Force Feedback-Joystick. Spearhead soll bereits Mitte November in den Handel kommen.

TAKE 2

Mit The Reap stellte Take 2 einen Arcade-Actionshooter vor, in dem Sie die Rolle eines außerirdischen Söldnerpiloten übernehmen, der unseren Planeten für die Besiedlung durch Aliens vorbereiten soll. Wenn Sie Ihren Auftrag zur Zufriedenheit erfüllen, werden Sie bezahlt und können Ihr Schlachtschiff mit den aberwitzigsten Waffensystemen erweitern. The Reap umfaßt vier Welten aus riesigen, 3D-gerenderten Levels und paßt sich dank einer ausgeklügelten KI Ihrem Spielstil an.



Wer High-Tech-Flugsimulatoren mit realistisch anmutenden Background-Stories mag, darf auf Jetfighter Full Burn gespannt sein: Im Jahr 2006 streiten sich Norweger und Russen um eine neu entdeckte Ölquelle vor der skandinavischen Nordküste. Die Flug-Engine von Full Burn baut auf der bisherigen Jetfighter-Reihe auf und unterstützt auch diverse Multiplayer-Modi. Drei Flugzeuge stehen Ihnen bei den Missionen, die Sie sowohl auf der russischen als auch auf der amerikanischen Seite absolvieren können, zur Verfügung: die F/A-18, eine F-22N und die Mig-42.



Rasante Balleraction mit atemberaubenden Grafik-Effekten verspricht Take 2s Actionshooter The Reap, der noch im November erscheinen soll.



Jetfighter Full Burn wartet mit einem detailliert ausgearbeiteten Plot auf und bietet Ihnen u. a. die Möglichkeit, eine F-22N zu fliegen.

TOPWARE

Neben den in unseren Breiten schon allseits bekannten Programmen Earth 2140 und Jack Orlando stand bei Topware ein durch und durch friedliches Echtzeitstrategical im Mittelpunkt des Interesses: In Emergency leiten Sie eine Art Katastrophenschutz-Unternehmen und koordinieren in 30 höchst abwechslungsreichen Missionen den Einsatz von Feuerwehr, Rettungssanitätern, Notarzt und Polizei. Die Palette Ihrer Aufträge reicht dabei vom einfachen Verkehrsunfall über die Disziplinierung von Fußball-Hooligans bis hin zur Rettung von Personen, die in einem brennenden Gebäude eingeschlossen sind.



In Topwares familienfreundlichem Echtzeitstrategie-Titel Emergency koordinieren Sie die Arbeit von Rettungskräften bei Katastropheneinsätzen.



Die Sturmleiter ist angelegt, der Rammbock steht vor dem Tor, und das Katapult ist schußbereit. Diese lächerlich kleine Burg ist doch kein Hindernis!



3D-Terrain, Wälder, Gebäude und Straßen zur Verzierung. Hier wurde der grüne Mech geschickt eingekreist. Auf dem weichen Boden hinterlassen die Mechs sogar Fußspuren.



SIR-TECH

Außer Wizardry 8 stellte die traditionsbewußte Softwareschmiede Jagged Alliance 2, den Nachfolger von Deadly Games, vor. Wer sich mit Schaudern an die archaische Grafik des Vorgängers erinnert, kann beruhigt sein: In Jagged Alliance 2 liefern sich die Söldner in feinstem SVGA erstmals auch nachts Gefechte. Darüber hinaus werden die Spieloptionen gehörig erweitert. Klettern, liegen und robben gehört zu den neuen Einsatzbefehlen. Auf der verbesserten Oberfläche hat neben Icons, Inventory und Eigenschaften der Söldner auch noch eine kleine Automap Platz. Jagged Alliance 2 dürfte im 1. Quartal 1998 erscheinen.

Ebenfalls bei Sir-Tech in der Mache ist ein Belagerungsspiel mit dem Arbeitstitel „Siege". Als Spieler sollen Sie eine mittelalterliche Burg einnehmen oder verteidigen. Katapulte, Belagerungstürme, Rammböcke, Brükken und Leitern stehen dazu zur Verfügung. In Siege wird eine neue 3D-Engine verwendet, um auch wirklich die gesamte Umgebung akkurat darzustellen. Allerdings dürfen Sie Siege nicht vor Mitte nächsten Jahres erwarten.

MICROPROSE

Nach Acticision versucht jetzt MicroProse sein Glück im BattleTech-Universum. In MechCommander übernehmen Sie die Rolle eines wachsenden BattleMech-Bataillons auf dem Planeten Port Arthur. Sie sollen den technologisch weit überlegenen Smoke Jaguar Clan vertreiben. Wie gewöhnlich besteht die Möglichkeit, Mechs vor der Schlacht umzubauen. Im Gegensatz zu MechWarrior ist MechCommander keine Simulation, sondern ein Echtzeitstrategiespiel ohne Ressourcenmanagement. Erst nach einem Kampf dürfen die abgeschossenen Stahltitanen ausgeschlachtet werden. Die Karte läßt sich im Echtzeitmodus in mehreren Stufen zoomen. Sämtliche Mechs sind gerendert und realistisch dargestellt. Ein Großteil der Regeln wurde umgesetzt. Wenn Sie also einem feindlichen Mech einen Arm abschießen, liegt der auch wirklich am Boden. MicroProse verspricht über 30 Missionen, die Ihr ganzes taktisches Geschick fordern. Das Spiel soll bis Frühling 1998 fertig sein.

Von MicroProse kommt die vielversprechende Panzersimulation M1 Tank Platoon II. Sämtliche Einheiten sollen authentisch eingebunden sein. Die Grafik zeigt hier selbst kleinste Details. Natürlich enthält auch M1 Tank Platoon II ein realistisches 3D-Terrain mit Bäumen und Gräben, hinter denen man seinen Panzer verstecken kann. Der Spieler hat die freie Wahl, welche Position er im Panzer einnimmt. Als Fahrer, Kommandant oder Richtschütze dürfen Sie die einzelnen Missionen bewältigen. Natürlich ist so ein Panzer keine Ein-Mann-Armee. Deshalb können andere Panzer kontaktiert sowie Artillerie- und Luftunterstützung angefordert werden. In den einzelnen Szenarios werden die unterschiedlichsten realen Kriegsschauplätze und sogar ein imaginärer zum 3. Weltkrieg behandelt. Eine Veröffentlichung ist im 1. Quartal 1998 zu erwarten.



Die Sichtweite der Söldner wird durch einen erhellten Radius dargestellt. Schüsse ins Dunkle haben eine geringere Trefferchance.



Realistische 3D-Grafik bis ins Detail zeichnet M1 Platoon II aus. Bäume dienen als Sichtschutz, und selbst das Wetter spielt eine Rolle.



STAR WARS
YODA STORIES™

STAR WARS™
X-WING™ VS. TIE FIGHTER™

Auch für Sony Playstation™
STAR WARS™
REBEL ASSAULT II™
THE HIDDEN EMPIRE™

STAR WARS™
REBELLION™
COMING SOON



Die *Krieg der Sterne* Special Edition - Jetzt auf Video erhältlich.





Perry Rhodan

STRATEGIE Groschen-Universum

Zur bekannten Romanserie Perry Rhodan, von der mittlerweile 1800 Ausgaben erschienen sind, dürfte bereits im November ein Strategiespiel im Stil von Master of Orion in den Regalen stehen. Die Programmierer haben sich dafür peinlich genau an die Romane gehalten, so daß auch echte Fans nicht enttäuscht werden. Grundsätzlich richtet sich das Spiel nicht nur an die Leser der Groschenhefte, sondern an alle Freunde von rundenbasierenden Strategiespielen. Wie gewöhnlich dürfen Sie zwischen mehreren Rassen auswählen, die jeweils andere Vorzüge haben. In jedem Sonnensystem schwirren einige Planeten und ihre Monde herum. Abhängig vom Abstand zur Sonne, der Größe und Zusammensetzung lohnt es sich mehr oder weniger, auf den Himmelskörpern Kolonien zu errichten. Die Planetenoberfläche wird ähnlich wie in SimCity 2000 dargestellt. Darauf lassen sich Gebäude errichten, ohne die keine Produktion, Forschung usw. möglich wäre. Grundsätzlich können sämtliche Aufgaben bis ins Detail selbst ausgeführt werden. Alternativ dürfen gewisse Bereiche an den Computer übergeben werden. Perry Rhodan wird in jedem Fall eine Mehrspieleroption enthalten. Sechs Spieler können über Netzwerk oder Internet an dem Weltraumepos teilnehmen. **ag**

Info:
www.fanpro.com
www.bomico.de
www.vpm.de/perryrhodan/



Je nach Lage und Größe des Planeten unterscheidet sich das Klima. Ein Paradies wie hier ist extrem selten.

In acht unterschiedlichen Bereichen können Forschungen durchgeführt und neue Erfindungen gemacht werden.



Weltraumkämpfe laufen natürlich auch rundenbasiert auf Hex-Feldern ab. Wahlweise übernimmt der Computer die Ausführung der Schlacht.

Incoming

ACTION Futuristische Endzeitschlachten

An einem Actionshooter im futuristischen Look arbeitet die Liverpooler Softwarefirma Rage Software. Incoming bietet 42 Missionen in vier Welten und ein riesiges Waffenarsenal. Der Spieler steuert im Lauf des Spiels Boden- und Lufteinheiten und kämpft sich als Panzer-, Helikopter- und Jetpilot durch die Szenarien. Auch Multiplayerfans sollen auf ihre Kosten kommen: Ein Netzwerk- und Internetmodus mit bis zu 16 Teilnehmern und eine Deathmatchoption per Modem oder Nullmodem werden in das Actiongame integriert. Laufen soll Incoming ab einem Pentium 133 mit 3Dfx. Andere 3D-Grafikkarten werden ebenso unterstützt wie Force Feedback-Joysticks. Incoming soll im März 1998 erscheinen. **hfr**

Info: Rage Software PLC, 1 Dacre Street, Bootle, Liverpool, L20 8DN, England



Incoming setzt voll auf 3D-Karten. Entsprechend realistisch wirken die Explosionen.

Chasm – The Rift

ACTION Jagd auf böse Kreaturen

Um einen Bruch im Zeitgefüge geht es bei dem 3D-Action-Shooter Chasm, der bei Digital Integration in England in der Mache ist. Durch Zeittunnel kommen allerlei böse Kreaturen und seltsame Gesellen aus der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft auf die Erde, die vom Spieler gestoppt werden müssen. Es gilt, 15 Missionen in der Ich-Perspektive zu bewältigen, wobei die genretypischen Waffen zum Einsatz kommen. Als Besonderheit werden realistische Wetterverhältnisse mit Wind, Schnee und Regen angekündigt. Ein Editor ermöglicht es, eigene Welten zu kreieren. Außerdem gibt es acht zusätzliche Deathmatch-Levels für die Multiplayeroptionen (Internet, Modem und Nullmodem). Chasm soll Ende Oktober auf der Insel erscheinen. Für Deutschland wird es eine spezielle Version geben. **hfr**

Info: Digital Integration Limited, Watchmoor Road, Camberly, Surrey GU15 3AJ, England



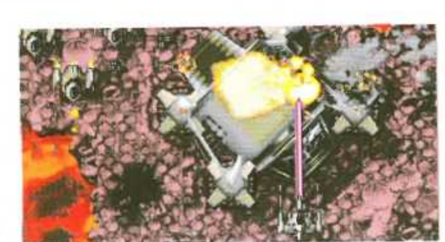
Beim First-Person-Shooter Chasm trifft der Spieler auf allerlei seltsame Gesellen.

Final Impact

ACTION Sternenkrieg im Doppel

Mit einem speziellen Zwei-Spieler-Modus soll das Arcade-Ballergame Final Impact ausgestattet sein, das momentan von Brainbug Productions programmiert wird. Vier unterschiedliche Raumgleiter können in der Vogelperspektive durch sieben vertikal scrollende Welten gesteuert werden, wobei über 30 Waffen zum Einsatz kommen. Es gilt, das All von einer Alieninvasion zu befreien. Im Zwei-Spieler-Modus kämpfen zwei Wohnzimmerrecken gleichzeitig Seite an Seite. Natürlich ist auch eine Single-Player-Option enthalten. **hfr**

Info:
http://www.icom.de/brainbug



Beim Arcade-Shooter Final Impact ist das Geschehen aus der Vogelperspektive zu sehen.

Gabriel Knight 3

ADVENTURE Im Auftrag des Prinzen



Sierras Adventure-Serie um die geheimnisvollen Fälle des Schattenjägers Gabriel Knight wird voraussichtlich im Sommer des kommenden Jahres in die dritte Runde gehen. Das Programm trägt den Untertitel „Blood of the Sacred, Blood of the Damned" und soll laut Sierra wegen der Beschränkung auf einige wenige Locations einen „intimeren" Charakter haben als die Vorgänger. Gabriel Knight 3 spielt in einem kleinen Dorf irgendwo in Europa, das – wie sollte es anders sein – mit mysteriösen Rätseln behaftet ist. Gabriel wird dort in das Haus eines Prinzen eingeladen, der um das Leben seines neugeborenen Sohnes bangt. Tatsächlich wird das Kind just in der Nacht, in der Knight es eigentlich behüten sollte, entführt...

Nachdem in Gabriel Knight 2: The Beast Within viel mit Filmsequenzen gearbeitet wurde, die die Handlungsfreiheit des Spielers beim Lösen der Rätsel doch etwas einschränkten, will Sierra den dritten Teil der Reihe ganz in einem gerenderten 3D-Environment ansiedeln. **ha**

Info: http://www.sierra.com/titles/gk3





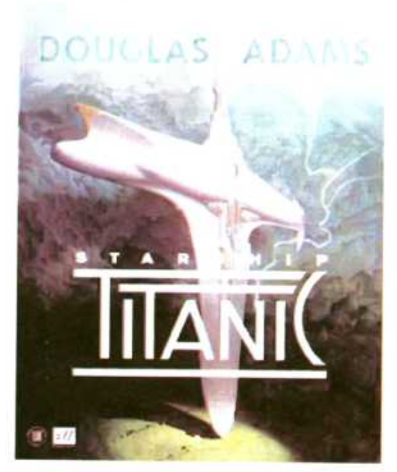
In Gabriel Knight 3 verschlägt es den Helden in ein kleines europäisches Dorf, in dem es ein entführtes Kind zu retten und ein mysteriöses Geheimnis zu lösen gilt.

Starship Titanic

ADVENTURE Raumschiff stört Fernsehabend

Der Science Fiction-Schriftsteller Douglas Adams dürfte Ihnen wahrscheinlich schon durch den Bestseller Per Anhalter durch die Galaxis in guter Erinnerung sein. In Kooperation mit Digital Village und Simon & Schuster Interactive macht nun NBG Adams' bizarres PC-Abenteuer Starship Titanic auch für den deutschen Markt verfügbar. Ihre erste Begegnung mit der luxuriösen Titanic findet dabei keineswegs unter gewöhnlichen Bedingungen statt – nein, das Raumschiff stürzt einfach in Ihr Wohnzimmer und nimmt Sie mit auf eine phantastische, grafisch von Oscar Chichone und Isabel Molina opulent gestaltete Reise. Eine bedeutende Rolle nehmen in Starship Titanic die Unterhaltungen mit anderen Spielecharakteren ein, die mit einem Wortschatz von ca. 500 Begriffen außergewöhnlich beredt sind. Starship Titanic wird ab einem 100 MHz-Pentium mit 16 MB RAM unter Windows 95 spielbar sein und voraussichtlich Anfang November in den Läden stehen. **ha**

Info: NBG EDV Handels & Verlags AG, Brunnfeld 2–4, 93133 Burglengenfeld, Postfach 1140



Mit Starship Titanic hat Kult-Autor Douglas Adams ein optisch spektakuläres PC-Spiel geschaffen, in dem es besonders auf die Kommunikation mit den Spielecharakteren ankommt.

Wizardry 8

ADVENTURE Legendär

Die ersten sieben Teile der traditionellen Rollenspielserie zeichneten sich durch eine phantastische Story, knackige Rätsel, hervorragende Rollenspielqualitäten und eine zeitgemäße Technik aus. Der sehnlich erwartete achte Teil hat eine 360°-Engine bei einer Auflösung von 640x480 und 24 Bit-Farben. Bis zu sechs Charaktere dürfen wieder selbst generiert werden. Wizardry 8 hat erstmals noch zwei Plätze für NPCs frei. Sämtliche Charaktere werden ihren Fähigkeiten entsprechend das Geschehen kommentieren und so die Atmosphäre noch vertiefen. Das Automapping kann nicht nur hin und wieder zur Hilfe aufgerufen werden, sondern bleibt ständig aktiv. Ebenfalls neu ist die variable Aufstellung der Party. Wenn die Gruppe von hinten angegriffen wird, stehen Kämpfer nicht mehr automatisch in der ersten Reihe. Ansonsten dürfte das System Crusader of the Dark Savant ähneln. Leider müssen sich Rollenspieler noch bis Mitte nächsten Jahres gedulden. **ag**

Info: www.sir-tech.com



Die neue 3D-Engine stellt die Umgebung viel realistischer dar. Man beachte auch die Automap links unten und die Partyaufstellung rechts unten.



Das Charaktermenü erstreckt sich über vier Bildschirme. Interaktion und Tausch zwischen den einzelnen Charakteren ist sehr viel einfacher geregelt.

TOCA Touring Car Championship

RENNSPIEL **Personen-KRAFT-Wagen**



Bei TOCA geht's hart zur Sache – besonders wenn plötzlicher Regen einsetzt, kann ein Rempler schnell das Ende des Rennens bedeuten.



Codemasters gelang auf der ECTS der Überraschungs-Auftritt im Rennspiel-Genre. TOCA Touring Car Championship setzt Sie hinter das Steuer einer der aufgebohrten Versionen von Audi A4, Opel Vectra, Volvo S40 und Co. Die rasante Fahrt führt Sie über die acht Originalkurse der britischen Touring Car Meisterschaft, einer Rennserie ähnlich des STW-Cup in Deutschland. Das offiziell lizensierte Spiel bietet acht unterschiedliche Autos mit höchst realistischen Fahreigenschaften und natürlich den korrekten Fahrern. Sie können entweder die gesamte Meisterschaft samt Qualifying (usw.) bestreiten oder sich mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden an Zeitläufe und Einzelrennen heranwagen, wobei die Computergegner knüppelhart zur Sache gehen. Von der Qualität der 3Dfx-Grafik können Sie sich anhand der Screenshots überzeugen. Wer jetzt heiß auf TOCA ist, muß nur noch bis November warten, dann will Codemasters die Handbremse lösen. **cb**

Info: http://www.codemasters.com



Aus der Cockpit-Perspektive überträgt die atemberaubende 3D-Engine das Speed-Gefühl noch etwas deutlicher auf den Bildschirm.

Red Baron 2

FLUGSIMULATION **Verspätete Landung**

Die Landung des von Hobbyfliegern und Historik-Spielern heiß ersehnten Nachfolgers des Doppeldecker-Klassikers verzögert sich weiter. Nach letzten Angaben rechnet man nicht vor Ende dieses Jahres mit der Fertigstellung. Derweil beschenkt Sierra die Fangemeinde mit der sechs Jahre alten Original-Version, die per kostenlosem Download von der Sierra-Hompage http://www.sierra.com zu haben ist. **hfr**

Info: Sierra, Robert-Bosch-Straße 32, 63303 Dreieich

Hält sich nicht an Flugpläne: Red Baron 2 wird nun doch erst Ende des Jahres veröffentlicht werden.

NHL Powerplay Hockey 98

SPORTSPIEL **Kalter Kufenkrieg in Sicht**

Mit NHL Powerplay Hockey 98 wollen Radical Entertainment und Virgin EA Sports endlich zeigen, wo der Puck begraben liegt – ein schwieriges Unterfangen. Bei den Optionen endet der erste Bruderkampf allerdings unentschieden, beide Programme unterscheiden sich hier kaum voneinander. NHL Powerplay 98 bietet unter anderem die originalen Teams, Spieler und Stadien, Coaching-Menüs, Spielkommentare, eine 8-Spieler-Netzwerk-Option, zahlreiche Statistiken, Spielkameras, konfigurierbare Replays und vieles mehr. Die flotte 3D-Engine unterstützt sowohl die Beschleuniger-Chips von 3Dfx als auch von Rendition. Ob sich Virgins Puckjäger auch spielerisch mit der bisherigen Referenz messen können, wissen wir spätestens im November. **cb**

Natürlich finden sich auch bei NHL Powerplay 98 die aktualisierten Kader aller 26 NHL-Teams wieder.

Info: Virgin Interactive Entertainment, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg.

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1. Quartal ´98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	Okt ´97
Descent 3	3D-Action	Parallax Software	1. Quartal ´98
Earthsiege 3	Action	Sierra	Nov ´97
Forsaken	3D-Action	Probe	Okt ´97
Frogger	Geschicklichkeit	Hasbro Interactive	Nov ´97
Half-Life	3D-Action	Sierra	Nov ´97
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Okt ´97
MageSlayer	Action	Raven Software	Okt ´97
MechWarrior 3	Action	MicroProse	Nov ´97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamics	1. Quartal ´98
Panzer Dragoon 2	Action	Sega	Jan ´98
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	3. Quartal ´97
Tomb Raider 2	3D-Action	CORE Design	Nov ´97
Wing Commander Prophecy	Action	Origin	4. Quartal ´97

ADVENTURE

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Blade Runner	Adventure	Virgin/Westwood St.	4. Quartal ´97
Curse of Monkey Island (MI 3)	Adventure	LucasArts	3. Quartal ´97
Floyd	Adventure	Adventure Soft	Okt ´97
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Dez ´97
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	4. Quartal ´97
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	1. Quartal ´98
Star Trek: Return to Vulcan	Adventure	Interplay	4. Quartal ´97
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	Okt ´97
WarCraft Adv.: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	Nov ´97
Woodruff 2	Adventure	Sierra/Coktel Vision	4. Quartal ´97
Zork: Grand Inquisitor	Adventure	Activision	Okt ´97

RENNSPIEL

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Power F1 Version 2.0	Rennspiel	Eidos Interactive	Nov ´97
Sega Touring Car	Rennspiel	Sega	Feb ´98
SODA Offroad Racing	Rennspiel	Sierra/Papyrus	4. Quartal ´97
Vette	Rennspiel	MicroProse	3. Quartal ´97

ROLLENSPIEL

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Return to Krondor	Rollenspiel	7th Level	1. Quartal ´98
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	Nov ´97
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Nov ´97
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	4. Quartal ´97

SIMULATION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Armored Fist 2.0	Panzer-Simulation	NovaLogic	Dez ´97
CART – Precision Racing	Rennsimulation	Microsoft	Dez ´97
F1 Racing Simulation	Rennsimulation	Ubi Soft	Okt ´97
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Nov ´97
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	Looking Glass	Okt ´97
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	4. Quartal ´97
M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	MicroProse	1. Quartal ´98
Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	Okt ´97
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	4. Quartal ´97
TFX 3: F22	Kampfflugzeug-Sim.	DID	Nov ´97
X-Car	Rennsimulation	Virgin/Bethesda Softworks	Okt ´97

SPORT

Titel	Genre	Hersteller	Termin
4-4-2	Fußball-Simulation	Virgin	Okt ´97
FIFA ´98: Road to World Cup	Fußball-Simulation	EA Sports	4. Quartal ´97
Great Courts 3	Tennis-Simulation	Blue Byte	3. Quartal ´97
NBA Live ´98	Basketball-Simulation	EA Sports	4. Quartal ´97
NHL Breakaway Hockey	Eishockey-Simulation	Acclaim	Okt ´97

STRATEGIE

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anno 1602	Aufbau-Strategiespiel	Sunflowers/MAX Design	Nov ´97
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	4. Quartal ´97
Close Combat 2: D. Brücke v. Arnh.	Strategie (Echtzeit)	Microsoft	Okt ´97
Dominion	Strategie (Echtzeit)	7th Level	Nov ´97
Guardians: Agents of Justice	Strategie (Echtzeit)	MicroProse	1. Quartal ´98
Lords of Magic	Strategie (Echtzeit)	Sierra	Dez ´97
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Okt ´97
Mech Commander	Strategie	MicroProse	3. Quartal ´97
Monopoly Star Wars Edition	Brettspiel-Umsetzung	Hasbro Interactive	Okt ´97
Pax Imperia: Eminent Domain	Strategie (rundenbasiert)	THQ	Nov ´97
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	Dez ´97
Rebellion	Strategie (rundenbasiert)	LucasArts	Okt ´97
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	4. Quartal ´97
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	1. Quartal ´98
StarCraft	Strategie (Echtzeit)	Blizzard	Nov ´97
Worms 2	Strategie (Echtzeit)	Team 17	4. Quartal ´97

WISIM

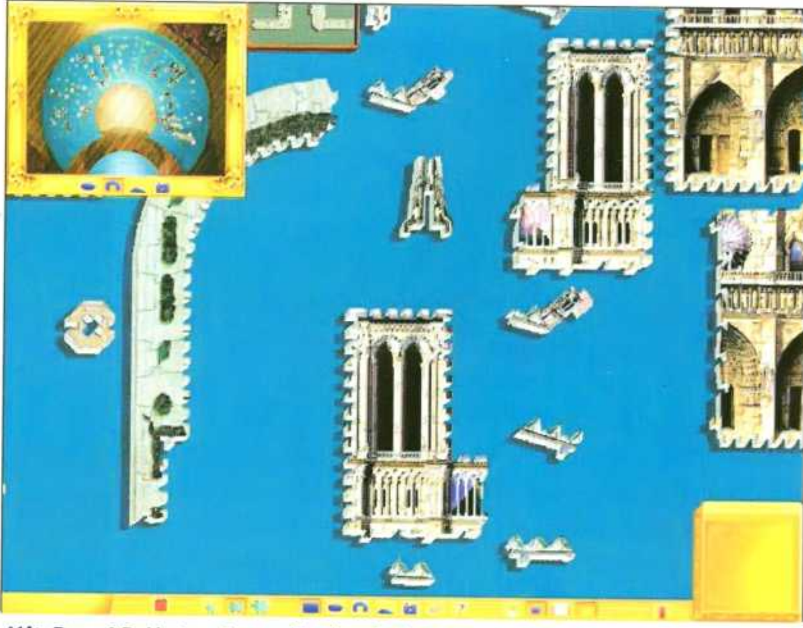
Titel	Genre	Hersteller	Termin
Flughafen-Manager	Wirtschaftssimulation	21st Century	3. Quartal ´97
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Okt ´97
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	Nov ´97

Puzz3D Notre Dame

GESCHICKLICHKEIT **Der Glöckner puzzelt**

Legepuzzles erfreuten sich hierzulande schon immer großer Beliebtheit, und seit neuerdings unter dem Label Puzz3D auch dreidimensionale Sets verfügbar sind, mit denen man berühmte Bauwerke maßstabsgetreu nachbauen kann, kennt die Begeisterung keine Grenzen mehr. Hasbro hat den neuen Trend erkannt und stellt nun mit Puzz3D Notre Dame Kathedrale das erste dreidimensionale Puzzle für den PC vor. Sie sitzen dabei an einem virtuellen runden Tisch, auf dem Sie die verstreuten Einzelteile vorfinden. Haben Sie einen markanten „Bauabschnitt" beendet, dürfen Sie sich in kurzen Videosequenzen über die wichtigsten Attraktionen von Notre Dame informieren, und nach Vollendung des gesamten Bauwerks werden Sie mit einem Quicktime VR-Rundgang durch das berühmte Gotteshaus belohnt. Dabei treffen Sie übrigens auch Quasimodo und seine geliebte Esmeralda. **ha**

Info: Hasbro Interactive Deutschland, Borselstraße 16c, 22765 Hamburg



Mit Puzz3D Notre Dame Kathedrale überträgt Hasbro den aktuellen Trend zu dreidimensionalen Puzzles erstmals auf den PC.

Saitek PC Dash

Hatten Sie auch schon des öfteren Probleme, die zahllosen Tastaturbefehle eines Games immer im entscheidenden Moment parat zu haben? Oder verging Ihnen der Spaß am Spielen, weil die abenteuerliche Tastenbelegung auf Dauer zu seltsamen Verknotungen Ihrer Finger führte? Dann könnte das neue PC Dash-Board von Saitek für Sie eine interessante Lösung sein: Es handelt sich dabei um einen Controller, der mit sogenannten „Command Sheets" arbeitet, auf denen man die Befehle eines Games übersichtlich zusammengefaßt vor sich hat. Neben fünf konventionellen programmierbaren Buttons und einem Steuerkreuz enthält PC Dash 35 berührungssensitive Tasten, die beim Einschieben eines Command Sheets automatisch richtig konfiguriert werden. Wichtige Softwarefirmen wie Eidos, Activision, Interplay, Digital Integration, Empire Interactive, Telstar und Mindscape haben sich bereiterklärt, PC Dash künftig zu unterstützen und ihren Games die entsprechenden Command Sheets beizulegen. Das Board selbst wird bereits mit einer Auswahl von Sheets zu den populärsten Spielen ausgeliefert, und die User bekommen bald die Möglichkeit, sich immer die neuesten Karten von der Saitek Internet-Homepage herunterzuladen. Wer will, kann sich über ein komfortables Windows-Interface auch seine eigenen Command Sheets basteln und darauf bis zu 180 Befehle unterbringen. PC Dash, das auch auf der diesjährigen ECTS in London groß vorgestellt wurde, ist seit Anfang Oktober auch in Deutschland erhältlich und kostet DM 149,-. Zwölf fix und fertig konfigurierte Karten zu aktuellen Games liegen dem Paket bereits bei, u. a. für Command & Conquer, MDK, Civilization 2, Tomb Raider, Jetfighter 3, X-Wing vs. TIE-Fighter, Extreme Assault und Constructor. **ha**

In Zukunft können sich PC Dash-User für ihre Lieblingsspiele solche Command Sheets aus dem Internet downloaden.



Geht es nach Saitek, soll mit dem Command-Board PC Dash die „ewige Suche nach der richtigen Taste" beendet sein.

Info: http://www.saitek.com - Saitek, Landsberger Str. 400, 81241 München, e-Mail: info@saitek.de

3D GameStudio

Computerspiele Marke Eigenbau

Viele begeisterte Computerspieler wünschen sich nichts sehnlicher, als selbst auch einmal mit einem eigenen Game ganz groß rauszukommen. Meist scheitern solche Träume jedoch an den Hürden, die hochkomplexe Programmiersprachen für den unbedarften Laien darstellen. Großer Beliebtheit erfreuen sich deshalb benutzerfreundliche Tools, die es auch Kreativen ohne Programmierkenntnisse ermöglichen, mehr oder weniger professionelle Computerspiele zu erstellen. Von Conitec Datensysteme ist nun mit 3D Gamestudio ein weiteres Programm dieser Art verfügbar. Es eignet sich laut Hersteller zur Entwicklung von 3D-Action-Titeln ebenso wie für Adventures, Rennspiele oder gar 3D-Präsentationen. Sozusagen als „Startkapital" für den angehenden Spieledesigner enthält 3D GameStudio einen Level des Actiongames Skaphander Plus komplett mit Skripten, Texturen, Waffen, Gegnern und Sounds, die Sie lizenzfrei in Ihren Eigenkreationen verwenden dürfen. 3D Gamestudio kann in unterschiedlichen Versionen erworben werden, die zwischen DM 169,- und DM 2.250,- kosten. Eine abgespeckte Shareware-Version liegt ferner dem im tewi Verlag erschienenen Buch „3D GameStudio" bei. **ha**

Info: Conitec Datensysteme, Dieselstraße 11c, 64807 Dieburg, http://www.conitec.com

Mit Hilfe des professionellen Tools 3D GameStudio lassen sich auch ohne Programmierkenntnisse Spiele der unterschiedlichsten Genres entwickeln. Sie arbeiten dabei größtenteils mit einer CAD-ähnlichen Oberfläche.

Booklet und Inlay-Karte zur Cover CD. Alle Anleitungen auf einen Blick.

★ GRATIS ★

CD-ROM

PC ACTION 11/97

PC ACTION

Demos

Actua Soccer Club Edition
Carmageddon Splat Pack
Cricket 97
Final Impact
Flying Saucer
G-Police
Galapagos
Incubation
Monster Trucks
Moving Puzzle
Ostfront (Counter Action)
SODA Off-road Racing
Steel Panthers 3
The Reap
Virtua Fighter 2
Worms 2
Zork Großinquisitor

Updates

Anstoß 2 V1.2 (deu)
Carmageddon 3Dfx Patch
Der Industriegigant V1.2 (deu)
Earth 2140 V1.29 (deu)
KKND V1.2 (deu)
Links LS 98 V1.2 (eng)
NFL Legends Football V1.1
Outlaws V2.0 Upgrade (eng)
Pazifik Admiral V1.1
POD PowerVR-Update (eng)
Tomb Raider S3Virge (eng)
X-Wing vs. TIE-Fighter D3D Patch

Tools

AOL Zugangssoftware + 50 Freistunden
Constructor Cheat
Dark Earth Spielstände
DirectX 3.0
DirectX 5.0
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32 Bit
Pazifik Admiral Cheat
Starfleet Academy Spielstände
Total Annihilation Unit Viewer

Lesersoftware

Bmeister
C&C2 Level
DOS-Menü
DSA 2&3 Spielstände
German Soccer Manager
Magic Szenarien für WC2
Mix
Turbo Pascal Programmier-Kurs
X-COM 3-Editor

Reportage

Cyber Talk: Sid Meier's Gettysburg

INHALT 11/97

PC ACTION 11/97 CD-ROM

FOTO DES MONATS

PC-Spiel des Jahres 1997: Dungeon Keeper

Am 19. September lud der Computec Verlag wieder die VIPs der Spiele-Industrie nach Nürnberg ein, um an der Kür des PC-Spiels des Jahres 1997 teilzunehmen. Von den nominierten Titeln (C&C Alarmstufe Rot, Diablo, Dungeon Keeper, MDK und Tomb Raider) machte Bullfrog mit dem innovativen Action-Strategie-Mix Dungeon Keeper das Rennen. Besonders gewürdigt wurden in diesem Zusammenhang die kreativen Leistungen von Peter Molyneux, der sich mit seiner letzten Arbeit für Bullfrog sozusagen selbst ein Denkmal gesetzt hat.





Peter Molyneux' Dungeon Keeper bekam aufgrund seines innovativen Designs den Titel Spiel des Jahres 1997 verliehen.



Herzlichen Glückwunsch, Electronic Arts! Bei den diesjährigen Verleihungen zum Spiel des Jahres 1997 nahm EA-Geschäftsführer Gerhard Florin (links) von Computec-Chefredakteur Christian Geltenpoth die Auszeichnung in der Sparte PC-Spiele für Bullfrogs Dungeon Keeper entgegen.

CD-ROM

PC ACTION 11/97

INHALT

Demos

Actua Soccer Club Edition
Carmageddon Splat Pack
Cricket 97
Final Impact
Flying Saucer
G-Police
Galapagos
Moving Puzzle
Ostfront (Counter Action)
SODA Off-road Racing
Steel Panthers 3
The Reap
Virtua Fighter 2
Worms 2

Updates

Anstoß 2 V1.2 (deu)
Carmageddon 3Dfx Patch
Der Industriegigant V1.2 (deu)
Earth 2140 V1.29 (deu)
KKND V1.2 (deu)
Links LS 98 V1.2 (eng)
NFL Legends Football V1.1
Outlaws V2.0 Upgrade (eng)
Pazifik Admiral V1.1
POD PowerVR-Update (eng)
Tomb Raider S3Virge (eng)
X-Wing vs. TIE-Fighter D3D Patch

Tools

AOL Zugangssoftware + 50 Freistunden
Constructor Cheat
Dark Earth Spielstände
DirectX 3.0
DirectX 5.0
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32 Bit
Pazifik Admiral Cheat
Starfleet Academy Spielstände
Total Annihilation Unit Viewer

Lesersoftware

Bmeister
C&C2 Level
DOS-Menü
DSA 2&3 Spielstände
German Soccer Manager
Magic Szenarien für WC2
Mix
Turbo Pascal Programmier-Kurs
X-COM 3-Editor

Reportage

Cyber Talk: Sid Meier's Gettysburg

INHALT VOLLVERSION

Ascendancy

Ascendancy ist Ihre Chance, ein Universum zu erforschen und beherrschen. Durch neue Forschungsmethoden und Erkenntnisse bauen Sie immer fantastischere Schiffe, mit denen Sie bislang unvorstellbare Reisen unternehmen. Fremde Kulturen treffen aufeinander, und Sie setzen entweder Ihr gesamtes diplomatisches Geschick ein, damit aus möglichen Feinden loyale Freunde werden - oder Sie nutzen Ihre beeindruckenden, futuristischen Waffensysteme und Verteidigungs-Technologien.







PC ACTION PLUS 11/97

CD-ROM

Magix music maker 3.0

Noch nie war es so einfach, mit dem PC Musik zu machen: das Programm music maker aus dem Hause Magix Entertainment ermöglicht es auch absoluten Laien, im Handumdrehen eigene Songs zu komponieren: Einfach die mitgelieferten musikalischen Grundbausteine mit der Maus in den 16 Spur-Arranger ziehen und anschließend mit einer Vielzahl von Effekten dem persönlichen Geschmack anpassen. Wer möchte, kann sein Werk zusätzlich durch selbsterstellte Videoclips oder integrierte Bilddateien aufpeppen. Der Magix music maker wird ab Ende September in der Version 3.0 für DM 99,- im Handel erhältlich sein. Das Paket enthält neben dem eigentlichen Programm noch 1.200 Sounddateien im Wav-Format sowie 600 Videoclips und BMP-Files. Dieser Grundstock kann später nach Belieben mit den Magix Soundpool-CD-ROMs ausgebaut werden. **ha**

Info: Magix Entertainment Products GmbH, Kürnbergstraße 35, 81369 München, Tel.: 089/743580, Fax: 089/7691041, http://www.magix.net



Mit dem benutzerfreundlichen Magix music maker 3.0 fällt es auch musikalischen Laien leicht, auf Anhieb eigene Songs und Videoclips zu kreieren.



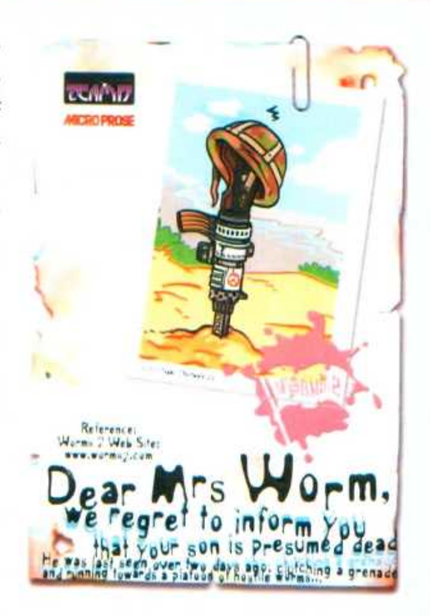
Magix bietet neben dem music maker sogenannte Soundpool-CDs an, mit denen man seine Sample-Datenbank nach und nach ausbauen kann.

HOTLINES

- **Acclaim**
  02 11-5 23 32 22 — 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 33 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15^{30}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 18^{00}-20^{00},
- **Cryo Interactive**
  0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood Entertainment**
  02 34-9 32 05 55 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Hasbro**
  0 18 05-20 21 50 — Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  02 21-61 23 52 — Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41-97 19 99 — Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 52 41-94 64 80 — Mo, Mi 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  0 69-66 54 34 00 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger Interactive**
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  0 52 41-98 60 10 — Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 — Mo 16^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 — Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

FUNDSACHEN

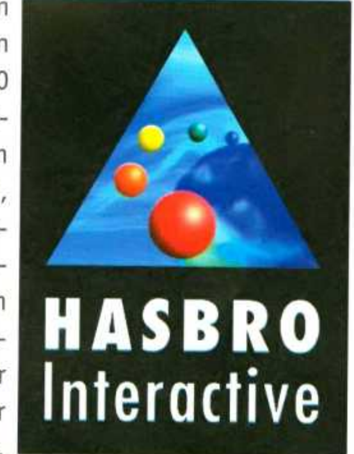
Britischer Humor geht bekanntlich manchmal skurrile Wege. So warben Team 17 auf der diesjährigen ECTS für ihren neuen Action-Strategie-Hit Worms 2 mit einer „Feldpostkarte", auf der eine Wurm-Mutter vom Ableben ihres Sohnes in Kenntnis gesetzt wird. Zuletzt wurde der Unglückswurm dabei gesehen, wie er mit einer Granate in der Hand einer gegnerischen Kriechtier-Kompanie entgegenstürmte...schade um den tapferen Kerl...



Hasbro Hotline

Sieben Tage in der Woche Dienst am Kunden

Ab Anfang Oktober ist die Hotline von Hasbro nicht nur werktags, sondern auch am Wochenende jeweils von 15.00 bis 20.00 Uhr erreichbar. Laut Hasbro-Productmanager Thomas Jäpel will man damit der Tatsache Rechnung tragen, daß sich ein Großteil der Kunden gerade am Wochenende Zeit zum Computerspielen nimmt. Telefonisch kann man den Hasbro Kundenservice zur oben genannten Zeit unter der Telefonnummer 01805-2021-50 erreichen, per Fax unter 01805-2021-51 sogar rund um die Uhr. Anfragen per e-Mail unter der Internetadresse HILFE@hiuk.com werden in der Regel innerhalb von 24 Stunden beantwortet. **ha**



Info: Hasbro Interactive, Borselstraße 16c, 22765 Hamburg

WORTE DES MONATS

Alkohol soll ja die wortkargsten Zeitgenossen in redselige Plappermäuler verwandeln können. Daß auch der berühmte Privatdetektiv Philip Marlowe diese Schwäche hatte, enthüllt Infogrames im Handbuch zu Private Eye:



»** Klicken Sie auf die Bourbonflasche, um Marlowe einen Drink zu spendieren. Wenn Marlowe trinkt, wird er tiefsinnig und denkt über den Fall nach. Er teilt Ihnen seine Vermutungen und Gedanken mit, welche Verbindungen es zwischen den verschiedenen Personen geben könnte und wonach er als nächstes suchen oder was er als nächstes tun würde. **«

DIE ANDERE HITPARADE



LASERSCHWERT! LucasArts läßt's mit Jedi Knight wieder kräftig krachen: ein 3D-Shooter der Extraklasse, bei dem auch der bombastische Soundtrack für die richtige Kino-Atmosphäre sorgt.



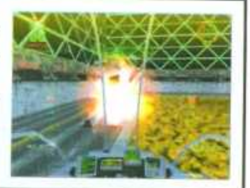




QUO VADIS! Freunde, Römer, Landsleute! Rüsten Sie Ihre Streitwagen und eifern Sie in Age of Empires Caesar nach! Ein monumentales Echtzeit-Schlachtengemälde!



ENDZEITPOLIZEI! Psygnosis schickt Sie im High-Tech-Hubschrauber los, um als Mitglied der G-Police für Recht und Ordnung zu kämpfen. Abwechslungsreiche Action im todschicken 3D-Look!







DINO-JAGD! Turok konnte schon auf diversen Konsolen Lorbeeren satt einheimsen und macht auch auf dem PC eine gute Figur. Schade nur um die unzureichende Speicheroption.



GUTER ZUG! Mit Demonworld rollt Ikarion das Hexagon-Strategiespielgenre von hinten auf und spendiert dieser sonst eher „asketischen" Gattung auch attraktive Grafiken.







MATCHBOX! Mit seinen Spielzeugautos im witzigen Cartoon-Styling macht Bleifuß Fun trotz einiger unfairer Stellen besonders im Multiplayer-Modus mächtig Laune.



EIGENSINNIG! Mendel ist ein intelligentes Kerlchen. Leider haben sich die Designer von Galapagos alle Mühe gegeben, ihm das Überleben so schwer wie möglich zu machen.







BLENDWERK! Wie schon bei Myst kommt es bei Riven vor allem auf die Verpackung an. Hinter all dem schönen Schein verbirgt sich denn auch ein eher zäher Puzzle-Cocktail.



ABGEHOBEN! Microsofts Flugsimulator bietet auch in der 98er Edition bei besserer Grafik und Force Feedback-Unterstützung viel Realismus mit einem Schuß Gameplay.







AGENTENPECH! Mit lauem Gameplay und Pixelgrafik kann Agent Armstrong keine großen Sprünge mehr machen und sollte sich lieber ins Privatleben zurückziehen.


HALF-LIFE
DAS 3D-ACTION-DREAM-TEAM
Die Shootingstars am Action-Himmel, Valve™ Software, zeichnen u.a. für die bekanntesten Ego-Shooter der legendären "id"- und "3D Realms"-Labels verantwortlich. Die Actionfanatiker versprechen diesmal ein völlig neues Konzept, daß Spieler in aller Welt hemmungslos begeistern wird!
EIN REVOLUTIONÄRES ANIMATIONS-SYSTEM
Dank des einmaligen Skellet-Animationssystems wüten in HALF-LIFE dreidimensionale Monster mit über 6.000 Polygonen - während der heutige 3D-Durchschnitt gerade mal mit 500 auskommen muß.
Diese Technologie erlaubt konkurrenzlos flüssige und komplexe Bewegungen. Beispielsweise können angreifende Monster Sie ständig im Blickfeld haben oder feindliche Roboter mit einem Sprung in Deckung gehen und gleichzeitig auf Sie feuern.
radon vvvvvvvvvvv k=-ln
(0.500)/t =0.693/t uranium-235
cause unknown3333 breakdown
STATE-OF-THE-ART-SPECIAL-EFFECTS
Die 16bit-Farben, die metallischen Chromtexturen, Multicolor-Lichteffekte, Transparenzen und Nebelschwaden generieren eine einmalig schaurig-schöne Atmosphäre.
Und dafür brauchen Sie noch nicht einmal spezielle Grafikhardware - wenngleich HALF-LIFE selbstverständlich MMX und Direct 3D-Beschleunigerkarten atemberaubend unterstützt.
© 1997 SIERRA ON-LINE, INC. ® UND/ODER ™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON ODER LIZENZIERT AN SIERRA ON-LINE, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. WINDOWS IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER MICROSOFT CORPORATION.


HALBWERTSZEIT
MONSTER MIT HIRN
Vergessen Sie die simple "Künstliche Intelligenz" klassischer Actionspiele: In HALF-LIFE sind Ihre Gegner in der Lage, Ihre Position, die Gefahr, die von Ihnen ausgeht, sowie verbündete Einheiten und die eigenen Fähigkeiten miteinzukalkulieren, ob sie angreifen oder doch besser fliehen sollten. Zusätzlich schließen sich Monster in Rudeln zusammen und koordinieren untereinander die Angriffstaktiken... das Spiel ist noch lange nicht gewonnen!
UNTERSCHÄTZEN SIE NIEMALS IHRE GEGNER
Sie haben also Ihre Taktiken der offensichtlichen Funktionsweise der Monster angepaßt?! Die Tentakel-Hydra ist blind - aber Ihr Gehör reagiert auf das kleinste Geräusch! Wir empfehlen daher absolute Ruhe: Sie würden es stark bereuen, wenn Sie in diesem Gewölbe losballern...
Erhältlich ab November 1997
SIERRA®
http://www.sierra.de



Im Frühjahr 1978 saß ein 16jähriger Schüler im Computerlabor der Austin High School und bearbeitete eifrig einen Apple II. Seine Lehrer hatten ihn dorthin verbannt, um sich weitere Peinlichkeiten im Informatik-Unterricht zu ersparen.

Berufe in der Spielebranche, Teil 1

DER GAME DESIGNER

Der Bursche besaß nämlich die Unverschämtheit, mit seinen komplizierten Fragen den gesamten Lehrkörper auf den kollektiven Schlauch zu stellen. Außerdem kam er aus einer prominenten Familie, immerhin war sein Vater ein NASA-Astronaut, dessen Spacelab-Mission noch in aller Munde war. Was sein Sohn am Computer machte, wußte keiner so recht, außer daß er allerlei Punkte und Striche mehr oder weniger koordiniert über den Bildschirm schob. Der Knabe hieß Richard Garriott, die Striche und Punkte gehörten zu einem Spiel, das sich Akalabeth nannte, und sechs Wochen später war der schrullige Teenager um satte 100.000 Dollar reicher – der Grundstock für die Gründung von Origin Systems. Beim ersten Ultima-Spiel hatte er bereits zwei Helfer, beim zweiten Teil war die Gruppe auf fünf Personen angewachsen.
Heute sind Teams von 20 oder 30 Mitgliedern zur Entwicklung eines Spiels die Regel. Mit Testern und Spezialisten (Musik, Sound, Speicheroptimierung, Videoschnitt) kommt man nicht selten auf 50 Kreative, die Anteil am fertigen Produkt haben. Programmierer, Designer, Produzenten und andere abenteuerliche Titel zieren die nicht enden wollenden Credits in jedem Spiel. Wer diese Leute sind und was die eigentlich genau tun, wollen wir in dieser Serie beantworten.

Organisation ist alles

Die wichtigste Voraussetzung für den Game Designer ist organisatorisches Talent. Der Beginn eines Projektes ist der gemütliche Teil. Der Designer legt den Inhalt und die Spielelemente zunächst auf Papier fest und entwickelt ein zwei bis drei Seiten langes Designdokument (Treatment), das dem Producer vorgelegt wird. Wird das Projekt genehmigt, geht der Streß so langsam los.
Im nächsten Schritt leistet sich der Designer ein paar Helfer – normalerweise einen Programmierer, einen Storywriter und einen Zeichner. Der Zeichner scribbelt ein vorläufiges Storyboard, während der Programmierer die Funktion des Bremsers erfüllt. Game Designer haben nämlich die Angewohnheit, bei ihren Entwürfen ein wenig über die Stränge zu schlagen, der Programmierer

weist daher auf die Limitationen im Entwicklungsprozeß hin. Viele Designer sehen diese Phase als die wichtigste im Designprozeß an. Hier können noch problemlos Änderungen vorgenommen oder neue Ideen implementiert werden. Sobald der eigentliche Entwicklungs- und Programmiervorgang beginnt, können selbst kleine Änderungen Zehntausende kosten und wochenlange Verspätungen verursachen. Im Optimalfall endet dieser Schritt mit einem ca. 100 bis 200 Seiten langen finalen Designdokument, in dem das Spiel in sämtlichen Einzelheiten erklärt und das Budget und die geplante Entwicklungszeit festgelegt wird. Noch einmal geht es zum Produzenten, dem natürlichen Feind des Designers, der nun die besten Ideen kritisiert, das Budget zusammenstreicht und auf eine unzumutbare Verkürzung der Entwicklungszeit pocht.

Das Spiel beginnt

Als nächstes gilt es, ein Team und einen genauen Produktionsplan zusammenzustellen. Programmierer, Grafiker, 3D-Animationsexperten und Musiker werden angeheuert und in den Zeitplan (Schedule) integriert. Viele dieser Spezialisten stoßen zwar erst in der Mitte oder sogar gegen Ende des Projektes zum Team, trotzdem ist es zu diesem Zeitpunkt notwendig, eine komplette Truppe zusammenzustellen. Die wichtigste Aufgabe besteht zunächst darin, eine Technologie-Demo zusammenzuschustern, die einen Eindruck davon verschafft, wie sich das Game spielen wird. Es folgt der bisher wichtigste Gang zum Produzenten, der nun endgültig darüber entscheidet, ob dieser Titel produziert wird. Falls nicht, fällt dem Designer die unliebsame Aufgabe zu, seinem Team die schlechte Nachricht mitzuteilen. Falls ja, beginnt nun die Entwicklung auf Hochtouren. Die Gruppe wächst schnell auf ca. 20 Personen an. In täglichen Meetings werden die Einsätze koordiniert, der Zeitplan genauestens überwacht, Grafiken, Musik und Animation beurteilt. Außerdem muß dem Produzenten alle zwei Wochen erklärt werden, warum das Spiel sich verspätet und weshalb ein höheres Budget benötigt wird. Obwohl sich die Entwicklung zu diesem Zeitpunkt in ihrer geschäftigsten Phase befindet, wird es nun langsam Zeit für den Designer, seine aktive Mitarbeit zu reduzieren. Theoretisch sollte nun jeder wissen, was von ihm verlangt wird, und seine Aufgaben selbständig erfüllen können. Die Verantwortlichkeit geht nun vom Lead Designer auf die „normalen" Designer über. Der Lead Designer nimmt nur noch an den Design-Meetings teil und kontrolliert die Einhaltung des Zeitplans. Der Großteil seiner Arbeit geht zu Ende, und er wendet sich einem neuen Projekt zu. Danach geht er zum Produzenten und...naja, Sie wissen schon!

Der Job des Designers wird oft mißverstanden oder mit dem eines Produzenten oder Programmierers verwechselt. Viele Firmen haben in der Tat eine unterschiedliche Definition der Funktionen eines Lead Designers. Interplay ist eine der Firmen, deren Lead Designer fast ausnahmslos ehemalige Programmierer sind. Demgegenüber stehen solch profilierte Größen wie Warren Spector (Ultima, Ultima Underworld, System Shock) oder Lee Sheldon (Das Rätsel des Master Lu), deren Stärken in der Organisation und im Entwickeln origineller Spielideen liegen. Ein gutes Allgemeinverständnis aller Aspekte der Spieleentwicklung wird jedoch in der Regel höher bewertet als Programmierkenntnisse.

Tips für angehende Designer

Für viele Spieler ist der Beruf des Designers ein Traum. Wie stehen die Chancen, einen solchen Job zu ergattern? Um ehrlich zu sein, nicht besonders gut. Spielefirmen werden mit Designdokumenten überhäuft, und die meisten wandern ungelesen in den Papierkorb. Unprofessionelle Präsentation, halbgare oder undurchführbare Ideen und Konzeptlosigkeit sind nach Angaben der Firmen die Hauptgründe für diese Misere. Vermeiden Sie diese Fehler und präsentieren Sie ein ordentlich durchorganisiertes Dokument, das keine Fragen offen läßt, aber trotzdem neugierig macht. Grafiken oder Sketche, auf Rasterpapier entworfene Leveldesigns (am besten ein spielbares Level), Animationen, Musik und – sehr wichtig! – eine enthusiastische und allgemeinverständliche Beschreibung der Spielidee erhöhen Ihre Chancen um ein Vielfaches.

Erfahrene Lead Designer können zwischen 70.000 und 150.000 DM pro Jahr verdienen. Die Superstars der Branche verdienen entsprechend mehr. Manche Firmen bieten Erfolgsbeteiligung. Die Arbeitszeit ist extrem unflexibel: Sie arbeiten praktisch immer!

Linda Scherer

LEAD DESIGNER

Titel: *Lead Designer*
Hauptaufgaben: *Grundentwurf des Spiels, Organisation und Koordination der Entwicklung*
Vorgesetzter: *Producer, Executive Producer*
Mitarbeiter: *Programmierer, Grafiker, 3D-Experten, Komponisten etc.*
Bekannte Designer: *Warren Spector (Ultima, System Shock), Rusty Buchert (Starfleet Academy), Sid Meier (Civilization)*



Dani Bunten-Berry: *Ist eine Designerin der ersten Stunde und programmierte für den Apple 2, C64, Amiga und PC. Ihre größten Hits sind M.U.L.E. (das erste echte Multiplayerspiel), Command HQ und Seven Cities of Gold. Zur Zeit arbeitet Dani an einem noch namenlosen Multiplayerspiel für einen amerikanischen Online-Anbieter.*

„Ein Spiel zu schaffen ist ein Vorgang, in dem man sich nicht nur entfalten, sondern sich auch selber besser kennenlernen kann. Das fertige Produkt ist eine Reflektion der eigenen Persönlichkeit. Wenn dann Firmen versuchen, dies aus Profitgier zu unterdrücken, oder Marktstudien wichtiger sind als Kreativität, kommen die schlechten Seiten ans Licht."



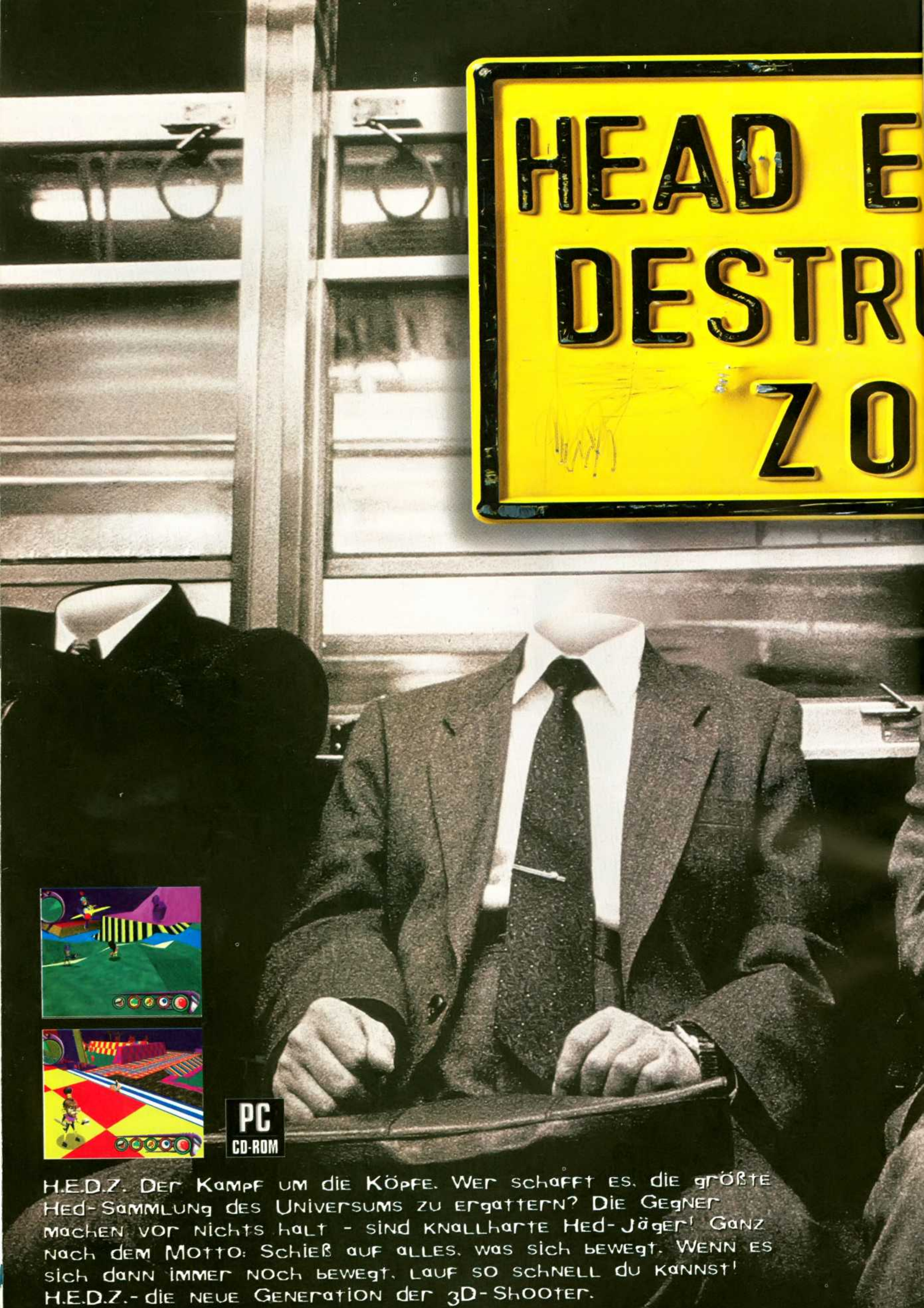
Warren Spector: *Nach sieben Jahren Origin (Ultima, Ultima Underworld, System Shock) zog es Warren zu Looking Glass (The Dark Project) und letzten Monat zu ION Storm, wo er an einem streng geheimen Produkt (man munkelt, an einem System Shock-Nachfolger) arbeitet. Warren ist mit der SciFi-Autorin Caroline Spector verheiratet.*

„Am schönsten ist, daß man Welten schaffen kann, die es in dieser Form noch nie gegeben hat. Schriftsteller können das zwar auch, aber sie sind von der Phantasie der Leser abhängig. In einem Spiel hingegen schafft man die Story, die Atmosphäre und die visuelle Präsentation. Was ich nicht mag, sind die „drei Betonmauern", an denen Ideen scheitern können – Technologie, Budget und Zeit."



Mark Baldwin: *zusammen mit Bob Rakoski Designer der Empire Deluxe-Serie. Co-Designer von The Perfect General und The Perfect Admiral. Mußte seine Entwicklungsfirma White Wolf Productions schließen, weil er sich dem Multimedia-Wahn nicht unterwerfen wollte. Arbeitet zur Zeit an einem Spiel für Psygnosis.*

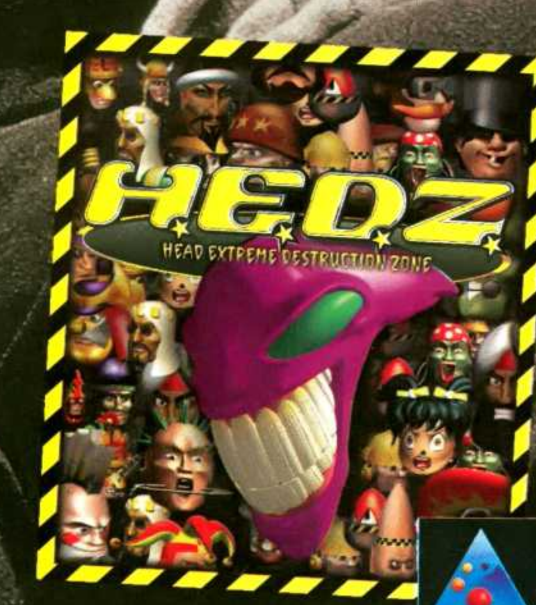
„Das beste am Beruf des Game Designers ist, daß er mir erlaubt, beide Gehirnhälften gleichzeitig einzusetzen, und daß man das Produkt seiner Kreativität heranreifen sehen kann. Auf der negativen Seite steht die Tatsache, daß Computer mich hassen, und die Unzuverlässigkeit und damit verbundene Unsicherheit des Marktes."


HEAD E
DESTR
ZO
PC
CD-ROM
H.E.D.Z. Der Kampf um die Köpfe. Wer schafft es, die größte Hed-Sammlung des Universums zu ergattern? Die Gegner machen vor nichts halt - sind knallharte Hed-Jäger! Ganz nach dem Motto: Schieß auf alles, was sich bewegt. Wenn es sich dann immer noch bewegt, lauf so schnell du kannst!
H.E.D.Z.- die neue Generation der 3D-Shooter.

SLAGMAN'S

XTREME
UCTION
NE

- phantastische 3D-Umgebung mit über 30 Welten (3Dfx & Direct 3D-Support)
- 225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 8 Spieler Netzwerk- oder Internet-Modus
- ausgeklügeltes, noch nie dagewesenes Game Design



www.hasbro.com

HASBRO Interactive

I-War • Action/Strategie

UNIVERSALES

„Was uns Erfahrung und Geschichte lehren, ist, daß Völker und Regierungen nie etwas aus der Vergangenheit gelernt haben oder Handlungsprinzipien davon abgeleitet hätten." Die hegelsche Philosophie hat auch in der Zukunft ihre Gültigkeit und beschreibt das Szenario in Oceans neuem Raumschiff-Simulator I-War.



Am Terminal des Bordingenieurs wird der Schiffsstatus kontrolliert.



Schön gerenderte Videos erzählen die Geschichte des Konflikts.

Das sechsköpfige englische Entwickler-Team Particle Systems bastelt seit über zwei Jahren an einer Space Opera, in der Motive und Elemente aus allen großen SciFi-Spielen, von Star Wars über Star Trek bis hin zu Wing Commander, verarbeitet wurden. Die Ausgangssituation beschreibt einen Konflikt, der weit jenseits der Jahrtausendwende in und um unserem Sonnensystem Platz findet. Nachdem die Ressourcen der Erde erschöpft waren, begann die Menschheit, ihr eigenes und benachbarte Sonnensysteme zu besiedeln. Der Aufbruch zu den Sternen brachte aber auch gewaltige gesellschaftliche Umwälzungen mit sich. Während in manchen der bis zu 100 Lichtjahre entfernten Kolonien die Unabhängigkeitsbestrebungen immer konkretere Ausmaße annahmen, formten sich um den Mutterplaneten loyale Parteien zum sogenannten Commonwealth. Mit Hilfe ihrer Regierungstruppen, der NAVY, versucht die Gemeinschaft, Einheit und Stabilität zu bewahren. Die stark bewaffnete Raum-Armee patrouilliert deshalb ständig zwischen den Kolonien. Besonders seit sich mehrere Interessengruppen als die Independents zusammengeschlossen haben, ist die Lage mehr als angespannt. Grund dafür sind auch wilde Piraten, kaltblütige Terroristen und politische Untergrundorganisationen, die alle ihr eigenes Süppchen kochen wollen. Wer gut und wer böse ist, liegt selten klar auf der Hand. Der Kern der Indepen-

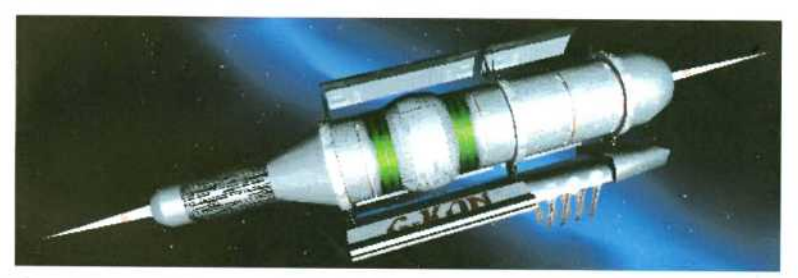




Eine Besonderheit I-Wars ist das hochinformative HUD, das mit farbigen Vektoren viele Auskünfte über sich bewegende Objekte gibt.

Diese Jägerstaffel der Independents hat sich zu einer Formation zusammengeschlossen, um den nächsten Angriff zu fliegen.

EPOS



Dieser Screenshot aus der Spiel-Engine zeigt eine der großen Raumstationen, die sich im All träge um die eigene Achse drehen.



In Missions-Briefings wird der Kommandant über die Aufgaben informiert, allerdings kann es auch unvorhersehbare Ereignisse geben.

dents aber hat sich zu einer festen Gemeinschaft geformt, die sich auf den Handel mit den wertvollen Ressourcen stützt und die neben zahlreichen Transport-Raumschiffen inzwischen auch eine schlagkräftige Militärflotte besitzt. Kurz gesagt, der Spieler sitzt als Commonwealth-Kommandant eines NAVY-Zerstörers auf einem Pulverfaß.

Kommandant oder Pilot

Obwohl I-War in erster Linie an ein typisches Actionspiel wie Darklight Conflict oder Wing Commander erinnert, sind die Freiheiten und Möglichkeiten, die man als Kommandant hat, doch viel größer. Je nach Geschmack können im 150 Meter großen Dreadnaught-Schiff, das man führt, auch die Aufgaben eines Flottenbefehlshabers, des Maschinen-Offiziers, Navigators oder Bordschützen übernommen werden. Will man sich in einem der kleinen und wendigen Jäger vornehmlich selbst ins Getümmel stürzen, können diese Aufgaben an das Programm übergeben werden. Die Ereignisse und Missionen folgen zwar einem Haupthandlungsstrang, werden aber von den Aktionen des Spielers beeinflußt, so daß es mehrere Entwicklungen geben kann. Ist der Commonwealth berechtigt, die Independents mit unnachgiebigen Mitteln in die Knie zu zwingen? Weshalb sind deren Unabhängigkeitsbestrebungen so vorbehaltlos? Arbeiten diese Piraten wirklich nur in die eigene Tasche? Die Antworten auf jede dieser



Im Anflug auf den Mars: Für die Planeten unseres Sonnensystems wurden hochauflösende Oberflächenscans als Texturen verwendet.

Fragen können den Spielverlauf individuell beeinflussen und verlangen Entscheidungen. Jede Mission ist dabei nicht nur ein „Flieg dorthin und schieße auf das und das"-Schema, sondern beinhaltet mehrere Aufgabenstellungen, die sich erst im weiteren Verlauf herauskristallisieren.

Blick für Details

Auffallend an I-War ist, wie akkurat und detailbesessen Particle Systems versucht hat, die



Tolle Lichteffekte wie diesen Sternennebel gibt es oft zu sehen.

Simulation in Szene zu setzen. Im bespielbaren Universum wurden 4000 Sterne im Umkreis von 100 Lichtjahren um unser Sonnensystem gemäß ihrer realen Position berücksichtigt sowie 2500 Planeten und Monde in korrekten Umlaufbahnen eingebaut. Raumstationen, die in anderen Spielen wie an der Wand festgesteckte Bilder am Himmelszelt hängen, drehen sich um die eigene Achse, um eine interne Gravitation aufzubauen. Auch im Bereich der künstlichen Intelligenz will man Besonderes



Nach Wahl können wichtige Aufgaben auch übergeben werden.

geleistet haben. Die Computergegner formieren sich stets in der jeweils taktisch besten Position, reagieren schnell auf unvorhergesehene Ereignisse und erkennen günstige Situationen, die sie dann auch wahrnehmen. Andererseits sind sie auch in der Lage, sich bei zu großen Schäden zur Reparatur zurückzuziehen oder sich neu zu formieren. Mehr zu den technischen Eckdaten lesen Sie im Interview mit den Entwicklern.

Christian Müller

Particle Systems im Interview

Im folgenden Interview erläutert Particle Systems die Besonderheiten des Spiel-Designs und spricht über die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine.

?: Was ist Eurer Meinung der Unterschied zwischen I-War und anderen Space Operas wie Wing Commander, Star Wars oder Star Trek?

!: I-War verfügt über mehr Tiefe, und das auf mehreren Ebenen. Die sich aus der Hintergrundgeschichte ergebenden Missionen, die Detailgenauigkeit der Simulation sowie die Qualität der Grafik tragen dazu bei. Niemand hat uns das Universum von I-War fix und fertig präsentiert - wir haben es nicht aus dem Regal gezogen und implementiert. Weil wir es selbst ersonnen haben, mußten wir uns richtig hineinknien, um es konsequent und logisch zu halten. Der Spieler wird Teil eines komplizierten Handlungsstranges, in dessen Gestaltung wir völlig frei waren, weil die Story nicht zu etwas passen mußte, was schon vorhanden war. Während das Spiel sich entwickelt, hat der Spieler die Gelegenheit, jedem der schnell auseinanderlaufenden Handlungsstränge zu folgen - das Schicksal des Universums liegt in seinen Händen.
Ein breites Spektrum von Dingen wird vollständig simuliert. Die Bewegung im Raum gemäß der Newtonschen Axiome, multiple Sternensysteme, die internen Funktionen von Raumschiffen und eine Künstliche Intelligenz, die in der Lage ist, mit mehreren Zielsetzungen umzugehen. Das Raumschiff und die Besatzung können sich anstelle des Spielers damit auseinandersetzen. Wenn man I-War als reines Actionspiel angehen will, kann man dem Ingenieur die Reparatur der Schäden überlassen, oder man läßt den Bordcomputer die im All fehlende Reibung ausgleichen. Entscheidend für die Glaubwürdigkeit dessen, was der Spieler sieht, ist auch die Grafik. Wir haben Bewegungsunschärfen und Lichteffekte, Reflexionen und natürlich Explosionen hinzugefügt. Und natürlich haben unsere Grafiker einen Menge Arbeit in die Modelle gesteckt.

?: Eure Engine-Entwicklung, wie sieht sie aus, was leistet sie? Könnt Ihr das kurz umreißen?

!: Die Spiel-Engine besteht aus drei Komponenten: der Missions-Engine, der Simulations-Engine und der Grafik-Engine. Die Missions-Engine ist im Grunde für den Handlungsverlauf der Missionen verantwortlich. Sie stellt sicher, daß die Schiffe an den richtigen Punkten auftauchen und daß die Verzweigungen verarbeitet werden, wenn der Spieler bestimmte Entscheidungen trifft. Die Simulations-Engine steuert zunächst die Künstliche Intelligenz der Nicht-Spieler-Schiffe und kontrolliert deren Flugaufgaben wie Kampf- oder Dockingmanöver. Die Befehle von dort laufen über die Teile des Programms, die für die Umsetzung der physikalischen Gegebenheiten zuständig sind und die die tatsächlichen Bewegungen des Raumschiffs ausarbeiten. Für die Grafik-Engine haben wir das Renderprogramm Brender von Argonaut um unsere eigenen Routinen ergänzt, um die Spezialeffekte zu verarbeiten. Sie bietet Explosionen, Reflexlicht, Nebelwolken, Partikelsysteme, Planeten und spezielle Lichteffekte.

?: Die aktuelle Version von I-War unterstützt keine Hardware-Beschleuniger, macht aber trotzdem einen großartigen Eindruck. Warum habt Ihr Euch dagegen entschieden, den Hardware-Weg zu beschreiten?

!: Als wir vor zwei Jahren mit dem Projekt begannen, haben wir alle Echtzeit-Render-Engines miteinander verglichen - Brender hat sich als die erwiesen, die unseren Ansprüchen am ehesten gerecht wurde. Wir





Der gigantische Zerstörer der NAVY ist 1,5 km lang und ein waffenstrotzendes Ungetüm (oben). Rechts die Ansicht, wenn man sich in den Sessel des Bordschützen gesetzt hat.

haben im Laufe der Zeit eine Menge von unseren eigenen Sachen hinzugefügt, aber das meiste ist so geschrieben, daß wir zu einem anderen 3D-System wechseln könnten, sollten wir das für notwendig halten. Wir werden 3D-Hardware nach der ersten veröffentlichten Version unterstützen. Allerdings haben wir unsere aktuelle Grafik-Engine sehr sorgfältig ausgearbeitet, und wir sind sicher, daß es auch ohne Beschleuniger gut aussehen wird. Die Engine bietet eine Menge ausgeklügelter Funktionen, die wir noch nirgendwo sonst gesehen haben.

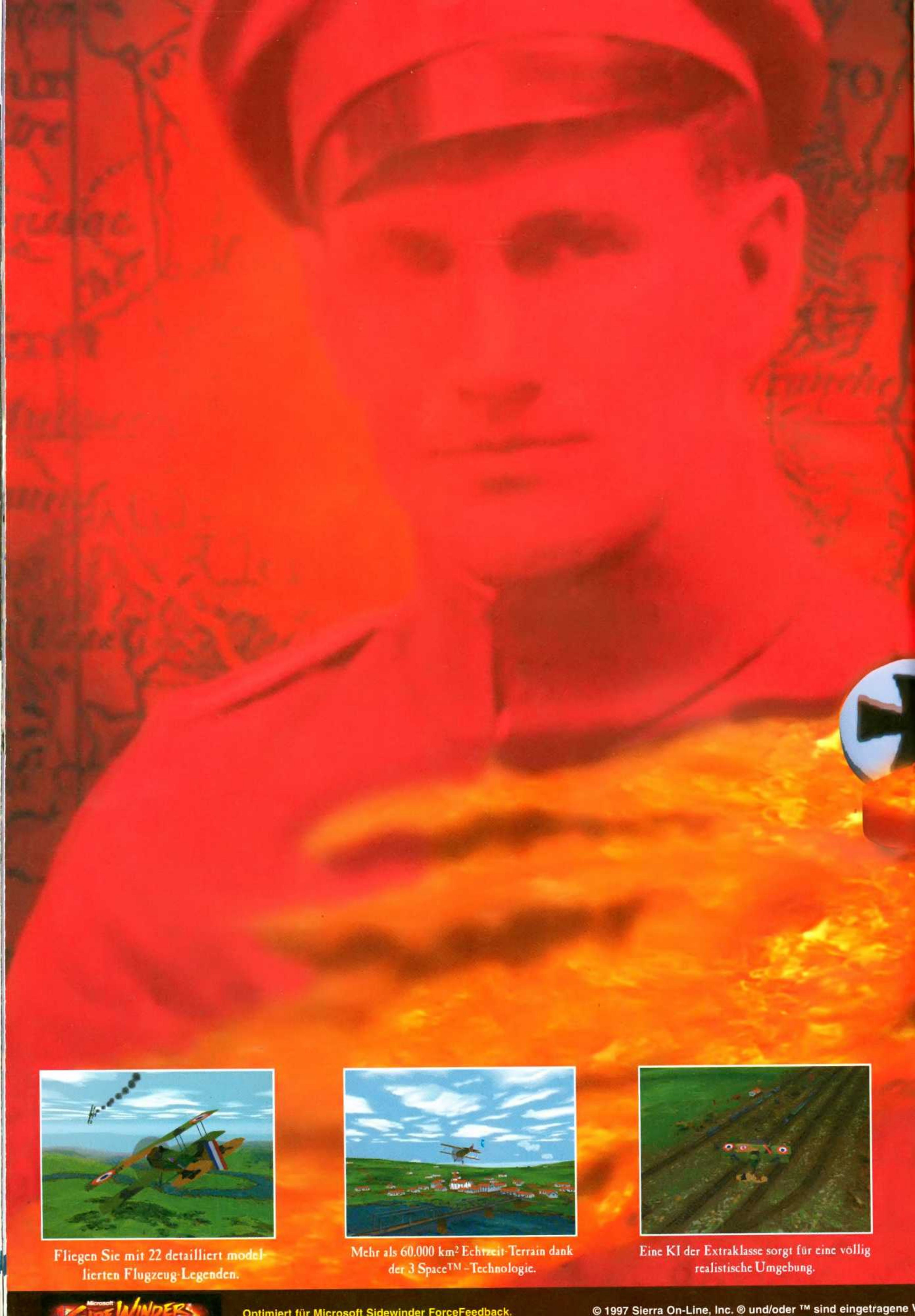
?: Die Raumschiff-Modelle in I-War sehen wirklich sehr gut aus. Wie habt Ihr das in den Griff bekommen?

!: Viele Weltraumspiele verwenden diese kantigen Modelle mit wenigen Details, ebenen Flächen und sichtbaren Polygonen. Wir mögen diesen Look überhaupt nicht und wollten das unter allen Umständen vermeiden. Zu Beginn des Projekts kamen die Grafiker mit diesem kurvigen, organischen Schiffsdesign an. Zunächst dachten wir, das klappt nie, fanden aber schnell heraus, daß die Herstellung eines Modells mit weniger als 500 Polygonen zu den anspruchsvollsten und schönsten Arbeiten während der ganzen Entwicklung zählte.

?: Könnt Ihr unseren Lesern ein paar technische Eckdaten über die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine geben?

!: Das Spiel läuft mit 15 bis 20 Bildern pro Sekunde auf einem P100-System, was sich auf 35 bis 40 auf einem P200 steigert. Die Raumschiff-Modelle bestehen aus 250 bis 400 Polygonen, und bei einer typischen Spielszene werden drei- bis fünftausend Polygone verarbeitet werden.





Fliegen Sie mit 22 detailliert modellierten Flugzeug-Legenden.
Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank der 3 Space™-Technologie.
Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig realistische Umgebung.
Microsoft SideWinder
Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.
© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene



Zwischen ihm und Ihnen ist ein As zuviel.



Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten!



Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?

WIN'95 CD-ROM



Mitunter erinnert das Leveldesign an eine abgewandelte Version von Tomb Raider. Über den Abgrund muß Duncan fliegen.



Nein, dies sind nicht Queequeg und Moby Dick aus dem gleichnamigen Buch, sondern Duncan und ein vewandelter ägyptischer Priester.



Im dritten Level haben Sie es mit Maschinen-Monstern zu tun, die Sie dank der Magie auch für Ihre Zwecke einsetzen können.

Dreams To Reality • Action-Adventure

TRAUM-DEUTUNG

Träume sind Schäume, so will es uns jedenfalls ein altes Sprichwort weismachen. Was für ein Quatsch! Bei Dreams To Reality sind Träume fast das ganze Spiel. Ausgeschlafen sollten Sie aber schon sein, wenn Sie dem Spielhelden Duncan in seine Welt folgen, denn sonst erleben Sie ganz schnell Ihren persönlichen Alptraum.

Damit das böse Erwachen möglichst nicht stattfindet, hat Cryo seinen Duncan allerdings mit jeder Menge Spezial-Eigenschaften ausgestattet. Der jugendliche Held im modischen Seeräuber-Outfit vermag zu fliegen und kann rennen, kämpfen, Waffen benutzen und Magie anwenden – das müßte doch eigentlich selbst für ein ungewöhnliches Action-Adventure

ausreichen. Warum träumt Duncan eigentlich? Nun, schon als Kind entdeckte er inmitten eines Sees das blaue Wasser, ein Tor zur Welt der Träume, die er auch sofort betrat. Nach seiner Rückkehr wurde er von der „Organisation" zu seinen Erlebnissen befragt. Die Herren waren von den abstrusen Geschichten über Geister verschollener Kapitäne, Schamanen der Osterinseln oder die fliegende Insel mit den giftigen Tentakeln so fasziniert, daß sie kurzerhand begannen, im Land der Träume Experimente zu veranstalten. Mit der Zeit wurden diese immer grausamer und bedrohten auch die reale Welt, weil die Herren so langsam, aber sicher dem Wahnsinn anheimfielen. Zehn Jahre später, verblüffenderweise genau im Jahr 1997, öffnen sich die Tore zur Traumwelt für den erwachsenen Duncan ein zweites Mal, und es dürfte klar sein, warum das so ist.

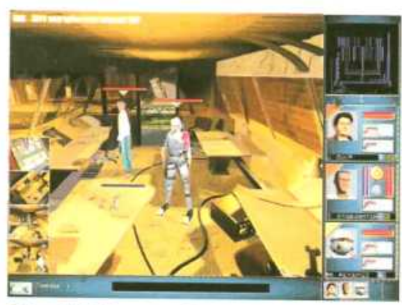
UBIK



Ubik besticht durch hochauslösende Zwischensequenzen, die die düstere Atmosphäre des Spiels gut herüberbringen.



Kommt Ihnen der Bildaufbau bekannt vor? Links oben, neben dem Spielfenster, befindet sich die Automap, darunter die Einheiten.



Die Söldner müssen richtig eingesetzt werden. Der rote Balken zeigt die körperliche Verfassung an, der blaue die Psychokräfte.

Mit Ubik hat Cryo einen weiteren vielversprechenden Titel in der Pipeline. Das Spiel kombiniert in bisher einzigartiger Weise Elemente aus dem Echtzeitstrategie-, Adventure- und Rollenspielgenre, stammt aus der Feder von Blade Runner-Autor Philip K. Dick und spielt im New York des Jahres 2019. Riesige Firmenkonglomerate und Weltallkolonien liefern sich einen gnadenlosen Kampf um die Vorherrschaft der Erde. Neben der Materialschlacht gewinnt der Einsatz psychischer Kräfte immer mehr an Bedeutung. Sie kämpfen natürlich für das Gute und führen dazu eine Auswahl hochspezialisierter Söldner über 15 Missionen ins Gefecht. Innerhalb der Aufträge gilt es, kleinere Rätsel zu lösen und natürlich feindliche Kräfte auszuschalten. Der Clou dabei: Ihre Söldnertruppe steuern Sie ganz C&C-like in Echtzeit durch die 3D-Szenarien. Mit der Häufigkeit der Einsätze steigern Ihre Mannen ihre Fähigkeiten, so daß Sie höchst taktisch vorgehen müssen, um nicht wertvolle Kämpfer zu verlieren.

Ubik-Fakten

- *15 große Level*
- *60 verschiedene Charaktere, durch Motion Capturing in Szene gesetzt*
- *30 Waffentypen*
- *60 unterschiedliche Psychokräfte*
- *zahlreiche, frei wählbare Kameraperspektiven*
- *zahlreiche Zwischensequenzen, auch während der Level*
- *wahrscheinlich Netzwerk-Option für bis zu acht Spieler*
- *Erscheinungstermin: Dezember/Januar*



Reisender zwischen den Welten

Vier riesige Levels gilt es zur Vernichtung des Bösen zu durchkämmen, von Cryo vollgestopft mit rund 100 Locations. Im Laufe der Handlung wird Duncan das Geheimnis um ägyptische Priester, die als Wale auftauchen, lüften müssen, durch diverse Epochen reisen und rund 100 Gegner vorgesetzt bekommen, die entweder bekämpft oder zum Guten konvertiert werden müssen. Um die zahlreichen Rätsel und Geheimnisse lösen zu können, lernt er mit der Zeit, seine magischen Fähigkeiten einzusetzen, die sowohl Angriffs- und Verteidigungs- als auch Illusionsmagie umfassen. Zur Fortbewegung lassen sich auch Vehikel wie Surfboards, Motorräder und sogar Haie und biomechanische Riesenspinnen nutzen. Wie Sie Duncan durch die vier Levels führen, bleibt dabei ganz Ihnen überlassen. Sollten Sie eher die friedliche Erkundung bevorzugen, „merkt" das die Dreams-KI und wird Ihnen auch weniger Gegner vor die Flinte lotsen. Mordlustigere Zeitgenossen, die gern ihre Stärke demonstrieren, werden sich jedoch über mangelnde Arbeit nicht beschweren können. Wie so oft liegt der eigentlich vorgesehene Lösungsweg für Dreams in der goldenen Mitte, Aufgabenstellungen lassen sich jedoch grundsätzlich immer auf mindestens zwei Arten lösen.

Blickfang

Die Echtzeit-3D-Engine wurde, wie man es von Cryo gewohnt ist, technisch sehr gut in Szene gesetzt. Die 3Dfx-Version unterstützt Motion Blending, alle Charaktere wurden durch Motion Capturing animiert. Besonders bei Duncan sind die zahlreichen Bewegungsanimationen sehr gelungen, mit deren Hilfe er sich völlig frei durch die Levels manövrieren läßt. Für jeden der vier Levels wurden eigene Farbensets entworfen und unterschiedliche Musikstücke komponiert, was der Spielatmosphäre gut tut. Mit Dreams To Reality präsentieren die Franzosen vor allem ein sehr ungewöhnliches, surreales Spielerlebnis, das dem Spieler sehr viele Freiheiten läßt. Wie sich das außergewöhnliche Konzept im Test bewährt, können wir Ihnen vielleicht schon in der nächsten Ausgabe mitteilen.

Christian Bigge



Mit den Icons unten rechts wählen Sie Ihre Zauber aus, der Drehregler links regelt die Balance zwischen Kampf und Magie.

Voraussichtlich:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, 3Dfx-Support		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Cryo	Erscheint:	November 1997

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Grim Fandango • Adventure

SCHAUERMÄRCHEN

Wenn LucasArts ein neues Adventure ankündigt, geschieht das meist urplötzlich und völlig unerwartet, bei keiner anderen Softwareschmiede funktionieren die Geheimhaltungsmechanismen derart perfekt. So war es auch bei Grim Fandango, wozu plötzlich aus heiterem Himmel Informationen auftauchten – und das noch vor dem Release des langerwarteten Monkey Island-Nachfolgers.

Nun, wo LucasArts draufsteht, ist meistens auch LucasArts drin – wenn das keinen Vorschaubericht wert ist. Die Kalifornier widmeten sich diesmal einem gar tödlichem Thema. Sie schlüpfen in die Rolle des Reiseagenten Manny Calvera, der für das Ministerium des Todes arbeitet. Seine Aufgabe ist es, potentielle Kunden für die aufregende Reise aus dem Land der Lebenden in das Reich der Toten zu gewinnen, und er startet in einer mexikanischen Kleinstadt. Das hübsche Städtchen mit Art Deco-Ambiente beherbergt „ganz normale" Sterbliche, die ihren tristen Alltagsgeschäften nachgehen und prinzipiell für aufregende Trips zu begeistern sind, die vielleicht für etwas Abwechslung sorgen könnten. Dummerweise wird Manny aber zunächst einmal von einem finsteren Syndicat gekidnappt, welches ihn empfindlich in seinen Bemühungen stört. Es gelingt ihm jedoch, geheime Pläne zu stehlen und sich mit seinen Klienten in Richtung Unterwelt aus dem Staub zu machen. Was jetzt folgt, ist eine haarsträubende, 4-jährige Odyssee



ADVENTURE SOFTOGRAPHIE



LucasArts, früher noch Lucasfilm Games, gehörte zu den Pionieren des Grafik-Adventures. Dieses Genre machte Mitte der achziger Jahre Computerspiele hoffähig, und zusammen mit Sierra setzte die kalifornische Firma von George Lucas die Maßstäbe, an denen sich fortan der Rest der Welt zu messen hatte. So ist es nicht verwunderlich, daß LucasArts gerade im Adventure-Bereich einen Hit nach dem anderen landete, was nicht nur am technischen Know-how, sondern vor allem an den gelungenen Rätseln der Amerikaner lag. Hier ein Blick zurück in die beeindruckende Adventuregeschichte:

1987



Maniac Mansion

● LucasArts entwickelt SCUMM (Script Learning Utility for Maniac Mansion) und präsentiert sein erstes Point and Klick-Adventure. Der abgefahrene Humor und vor allem das gemeine Kettensägen-Rätsel (für eine Säge mußte Benzon gefunden werden, welches im ganzen Spiel nicht auftreiben war) sind heute legendär.

1988

Zak McKracken and the Alien Mindbenders

● Das Adventure um die Erfindung einer Dummheits-Maschine spielt ausgerechnet im Jahr 1997! Als Boulevard-Reporter Zak McKracken sollten Sie verhindern, daß die Menschheit zu einer Horde Dösbaddel verkommt.

1989



Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

● Die Spielumsetzung des Erfolgsstreifens mit Harrison Ford und Sean Connery unterstützte den Indy-Boom. Schon kurz nach Erscheinen des Spiels wurden Forderungen nach einem filmischen und spielerischen Nachfolger laut.

1990



Loom

● Das Fantasy-Adventure verzauberte mit bis dahin nicht für möglich gehaltener Grafikpracht, war aber etwas kurz geraten. Ebenfalls neu: Held Bobbin Threadbare zauberte durch die Kombination von Tönen, die auf einem Webstab erzeugt wurden. Dem Spiel liegt ein Hörspiel zur Einleitung bei.



The Secret of Monkey Island

● Erster Auftritt von Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood und Bösewicht LeChuck. Unvergessen sind die urkomischen „Wortgefechte" auf Melee Island und die drei Prüfungen, die Guybrush zur Anerkennung des Piratenstatus' absolvieren muß.

1991



The Secret of Monkey Island 2

● Nur ein Jahr später kann LucasArts den Erfolg des Vorgängers noch einmal toppen. Icons ersetzen die anklickbaren Verben bei der Benutzerführung. Das iMuse-Soundsystem paßt erstmals die Spielmusik dynamisch dem Geschehen an.

1992



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

● Endlich wurden die Indy-Fans erhört. Die Story zum neuen Archäologen-Spiel stammt aus der



Wie ärgerlich, daß diese Kundin von Manny samt ihren Strümpfen auch gleich die Wade „auszieht".



Was für ein heimeliges Büro für ein Skelett. Erinnert die Aussicht nicht ein wenig an Manhattan?

durch das Land des Todes mit wilden Verfolgungsjagden, bis endlich die letzte Ruhestätte gefunden wird. Was für ein lohnendes Ziel!

Viele Vorbilder, bekanntes Team

Klar, daß zu so einer außergewöhnlichen Story auch ein besonderer Grafilstil für die Umsetzung benötigt wird. Game Designer Tim Schafer, bereits verantwortlich für Day of the Tentacle und Vollgas, fand diesen in einer wilden Mixtur aus Elementen der mexikanischen Mythologie, dem Amerika der 60er Jahre und den Filmen Chinatown und Casablanca. Die gesamte Geschichte wird in sehr surrealen Bildern erzählt, die Spielcharaktere wirken wie eine Hommage an Tim Burtons Animationsfilm „Nightmare before Christmas". Insgesamt werden Sie ungefähr 50 verschiedene Spielfiguren und rund 90 Locations erwarten, was eine Menge Rätselspaß verspricht. Für die 3D-Grafik des Point-and-Klick-Adventures bediente sich das Schafer-Team zum Teil bei den Programmierern von Outlaws und Jedi Knight. Grim Fandango wird keinerlei Action-Sequenzen enthalten, der Spieler wird sich aber in den 3D-Orten völlig frei bewegen können. Die Rätsel müssen nicht alle linear gelöst werden, viele Handlungsstränge laufen parallel ab. Wie zu erwarten war, strotzt Fandango nur so vor schwarzem Humor, leider dauert es noch etwas, bis es davon mehr zu sehen gibt.

Christian Bigge



Ein „normales" Festival in einer „normalen", mexikanischen Kleinstadt. Allerdings scheinen sich die Herrschaften nicht sonderlich zu amüsieren.

Voraussichtlich:	Pentium 166, 32 MB RAM, Achtfach-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio, 3Dfx-Support		
Multiplayer:	Keine Multiplayeropt.	Sprache:	deutsch
Hersteller:	LucasArts	Erscheint:	Juni 1998

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Feder von Hal Barwood und gilt seitdem als potentielle Filmvorlage. Noch heute gilt „Indy IV" bei vielen als bestes Adventure aller Zeiten. 1998 soll auf der Grundlage des Spiels der neue Film (mit Harrison Ford) erscheinen.

1993



Day of the Tentacle

● *Maniac Mansion 2 handelt von einem durch Giftschlamm mutierten, purpurfarbenen Tentakel, das die Weltherrschaft an sich reißen möchte. Der Spieler befehligt mit Computerfreak Bernard, Medizinstudentin Laverne und Rocker Hoagie gleich drei Charaktere, die das verhindern sollen. Gag am Rande: Maniac Mansion 1 war in DOTT enthalten.*



Sam & Max Hit the Road

● *Brutalo-Kaninchen Sam und Hunde-Spürnase Max bilden das dynamische Duo, das einen entlaufenden Yeti wieder einfangen soll. Die gnadenlos komische Hatz führt durch halb Amerika. Genau wie schon bei DOTT erfolgt die Steuerung über einen veränderbaren Mauscursor.*

1995

Vollgas

● *Der große Auftritt von Biker Ben, der einen Mord am Senior-Chef von Corley Motors auf die Spur kommt. LucasArts wird für die exzellente Grafik gelobt und für die wenigen Actionsequenzen getadelt, die den Adventure-Fans nicht schmeckten. Herausragend: der CD-ROM Rock-Soundtrack.*



The Dig

● *Nach fünf Jahren Entwicklungszeit und nach einer Idee von Steven Spielberg lanciert LucasArts The Dig. NASA-Commander Boston Low, die Journalistin Maggie Robinson und der Geologe Ludger Brink werden auf Erkundungstour zu einem erdnahen Asteroiden geschickt, der sich alsbald als Alien-Raumschiff entpuppt. Die Lucas-Fans waren von der etwas veralteten Grafik enttäuscht, von dem stundenlangem Knobelspaß aber begeistert.*

1996

Indiana Jones and His Desktop Adventures

● *Mr. Jones' erster Win95-Auftritt floppte. Die Idee, kleinere Adventures mit Hilfe eines Generators immer wieder neu zu erzeugen, langweilte auf Dauer, und die Umsetzung enttäuschte grafisch auf ganzer Linie.*



1997



The Curse of Monkey Island

● *Lange erwartet und heiß ersehnt: Die Fortsetzung der Monkey Island-Serie naht. Schon in rund einem Monat sollen Threepwood, LeChuck und Elaine erneut für Lachsalven und Knobelspaß sorgen. Auch wenn der Grafikstil etwas schräger geraten ist, soll „Monkey 3" bei Spieltiefe und -länge an die genialen Vorgänger anknüpfen.*

1998

Grim Fandango

● *Wohl erst im Juni nächsten Jahres dürfen wir den neuesten Streich der Adventure-Könige erwarten. Wieder einmal widmete man sich einem gänzlich neuen Thema, und zwar wie bei Afterlife erneut einem ziemlich morbiden. Mal sehen, was draus wird...*



Mit ihrem ungeheuren Detailreichtum sind die vorgerenderten Hintergründe von Queen: The Eye ein reiner Augenschmaus.



Beim Betreten des prachtvollen Theaters ahnt Held Dubroc noch nicht, welch teuflisches Spiel mit ihm hier getrieben werden soll.

Queen: The Eye • Action-Adventure

INNUENDO

24 Jahre nach ihrer Gründung und 6 Jahre nach Freddie Mercurys Tod ist die weltweite Begeisterung für das Werk der Rockgruppe Queen nach wie vor ungebrochen. Die Entwickler von Destination Design erweisen den genialen Musikern nun mit einem vielversprechenden Monumental-Adventure in der Tradition von Alone in the Dark ihre Referenz.

Peter Gabriel, Sting, Pete Townshend, Aerosmith, The Cranberries – die Liste der Rockbarden, die das Medium CD-ROM für Präsentationen ihrer Werke nutzen, wird immer länger. Destination Design gehen mit ihrem Queen-Epos einen ganz anderen Weg: Queen: The Eye bietet nicht die übliche, künstlerisch mehr oder weniger geschickt aufgepeppte Mixtur aus Videoclips, Interviews, Audiotracks und Gelegenheitsrätseln, sondern ein waschechtes Action-Adventure, in dem die Gruppe Queen eigentlich gar nicht so sehr im Vordergrund steht. Es geht vielmehr um den Helden Dubroc, der sich in einer von Verfall und Rezession gekennzeichneten Welt zurechtfinden muß. Regiert werden die nach einer apokalyptischen Katastrophe verbliebenen Reste der Menschheit von „The Eye", und an Dubrocs Fersen hat sich der „Death on two Legs" (vgl. den Song auf dem Queen-Album A Night at the Opera) geheftet...

Another one bites the dust

Insgesamt fünf grundverschiedene Bereiche (von denen jeder auf einer eigenen CD untergebracht ist) muß Dubroc durchstreifen, bis er schließlich in „Final Domain" dem Tod auf zwei Beinen gegenübersteht: „Arena" versetzt ihn in eine alte Fabrikhalle, wo er sich mit den aggressiven Watchers herumschlagen muß, und in der „Works Domain" gilt es, eine Aufgabe der exaltierten Baronesse zu erfüllen. Je ein unerquicklicher Theater- (Theatre Domain) und Zirkusbesuch (Innuendo Domain) stehen außerdem noch auf Dubrocs Programm.

Die ungeheuer phantasievollen, vorgerenderten Locations erstrahlen in detailreicher SVGA-Pracht und lassen sich stilistisch am ehesten mit Dark Earth vergleichen. Dubroc setzt sich, ähnlich wie Edward Carnby, aus texturierten Polygonen zusammen und wird mit wenigen Tastaturbefehlen zum Gehen, Rennen, Kämpfen und zum Benutzen von Gegenständen animiert.

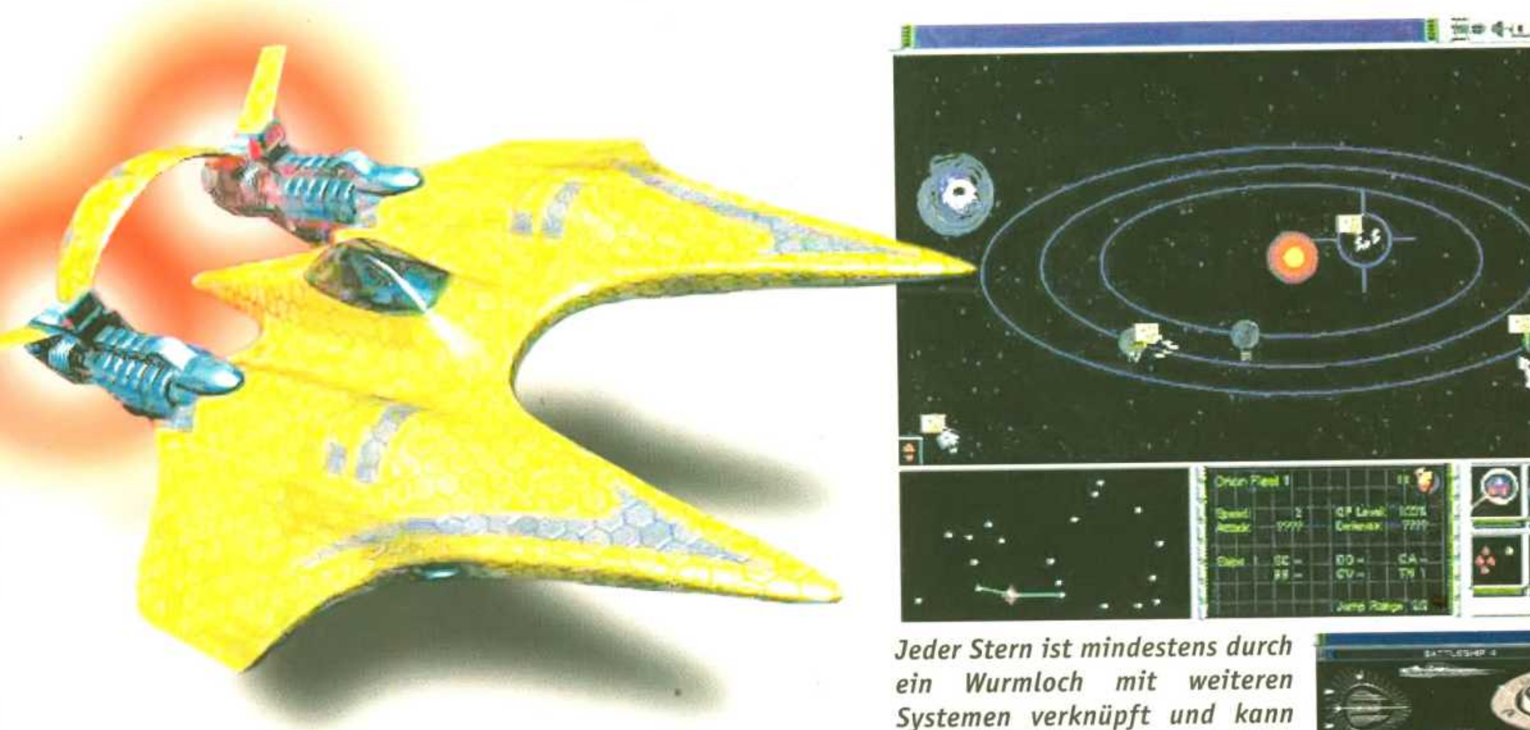
Falls Sie sich jetzt fragen, was das Ganze mit Queen zu tun hat: Zum einen ließen sich die Designer bei der Ausarbeitung des Spielkonzepts von Queen-Songs inspirieren, zum anderen steuerte die Gruppe den ansprechenden Soundtrack bei. Natürlich sind die Herren May, Deacon, Taylor und Mercury auch in diversen Videoclips zu bewundern, die geschickt in die vielseitige Rätselstruktur des Programms integriert wurden.

Herbert Aichinger

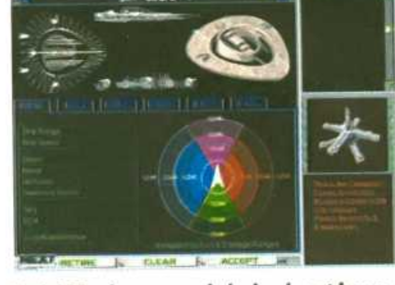
Die Charaktere von Queen: The Eye wurden in der Tradition von Alone in the Dark aus Polygonen zusammengesetzt und reich texturiert.

Voraussichtlich:	Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Destination Design/EA	Erscheint:	November 1997

[X] Action [X] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft



Jeder Stern ist mindestens durch ein Wurmloch mit weiteren Systemen verknüpft und kann mehrere Planeten besitzen.



Schiffe lassen sich in bestimmten Grenzen selbst designen.

Pax Imperia 2 • Strategie

PROGRESSIV

Der renommierte Softwarehersteller Blizzard hat vor über zwei Jahren neben den letzten Arbeiten an WarCraft 2 und der Entwicklung Diablos schon den Grundstein für ein ehrgeiziges Weltraumstrategiespiel gelegt, das bereits zum Jahreswechsel ´96/´97 erscheinen sollte. Das Projekt wurde komplett mit allen Rechten an THQ verkauft. Ausnahmsweise ist das eine Jahr Verspätung verständlich, mit dem Pax Imperia 2 noch vor Weihnachten in den Regalen stehen soll.



Das Auge spielt auch mit! Je nach Entwicklung und Ausbau verändert sich die animierte Darstellung jedes Planeten.

In jeder Hinsicht ist die Grundidee von Pax Imperia 2 alles andere als neu. Master of Orion, Ascendancy und Imperium Galactica wiesen den Weg. Hier wurde geradezu in fremden Jagdgründen gewildert. Trotzdem wird Pax Imperia 2 kein Klon, obwohl es fast jedes Feature in einem der drei Spiele schon gibt. Wie ist das möglich? Eigentlich ziemlich einfach. Hauptsächlich erreichte THQ diesen Vorteil durch die komplett unterschiedliche Spielweise. Pax Imperia 2 ist, wer hätte es gedacht, eben nicht rundenbasierend, sondern läuft in Echtzeit. Sicherlich hatte auch GT Interactives Imperium Galactica quasi einen Echtzeitmodus, der aber immer wieder durch die Pausetaste unterbrochen wurde. Pax Imperia 2 kommt ohne dieses Hilfsmittel aus, bleibt trotz Zeitdruck übersichtlich und läßt sehr viel Platz für Planung. Damit wäre wohl das erste Echtzeitstrategiespiel entwickelt, das eine enorme strategische Tiefe besitzt und sich wie kein anderes rundenbasierendes Spiel für Mehrspieler-Sessions eignen dürfte.

Universaler Verkehr

Die Karte mit Planeten und Wurmlöchern ähnelt der von Ascendancy. Allerdings wird es im späteren Spiel von Pax Imperia 2 eine Möglichkeit geben, auch ohne ein Wurmloch in ein anderes System zu gelangen. Grundsätzlich benötigt jedes Schiff zwei Antriebe. In Weltraumgefechten und innerhalb eines Sonnensystems funktionieren die Wurmlochbeschleuniger nämlich nicht. Über dieses „Straßennetz" muß man sich lang-

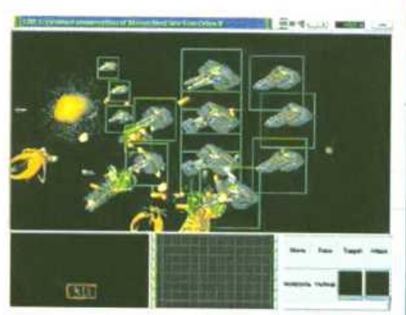


Kolonien sind feindlichen Flotten fast wehrlos ausgeliefert.



Zu Beginn wählt man eine Rasse aus oder kreiert eine neue.

sam vorarbeiten, denn Treibstoff ist immer nur für das jeweilige System vorhanden, in dem sich schon eigene Kolonien befinden. In den Kategorien Rassen, Diplomatie, Forschung und Schiffdesign war klar Master of Orion das Vorbild. Entweder wählt man zu Beginn eine von acht vorgefertigten Spezies aus oder erschafft eine eigene neue Rasse nach einem Punktesystem. Sobald man seinen Nachbarn im Universum begegnet, werden automatisch diplomatische Beziehungen aufgenommen. Egal ob Mensch oder Computer, der Status zwischen den beiden Völkern läßt sich in feindselig, neutral oder freundlich einordnen. Je nach Zustand lassen sich dann Verträge abschließen. In sechs unterschiedlichen Bereichen dürfen Ressourcen in die Entwicklung gesteckt werden. Forschungsfortschritte werden prozentual dargestellt. Sobald eine neue Erfindung vorliegt, kann diese auf den Planeten und Schiffen verwendet werden. Schiffe lassen sich individuell designen und, falls nötig, nachträglich umbauen. Dazu stehen etliche Module und maximal sechs unterschiedliche Rumpftypen zur Verfügung.


Die Weltraumschlachten laufen wie gewöhnliche Echtzeitstrategiespiele ab.

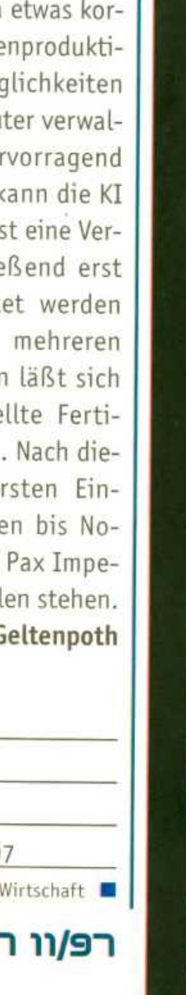

Bis zu 16 Spieler können im Netzwerk oder über das Internet am Spiel teilnehmen.

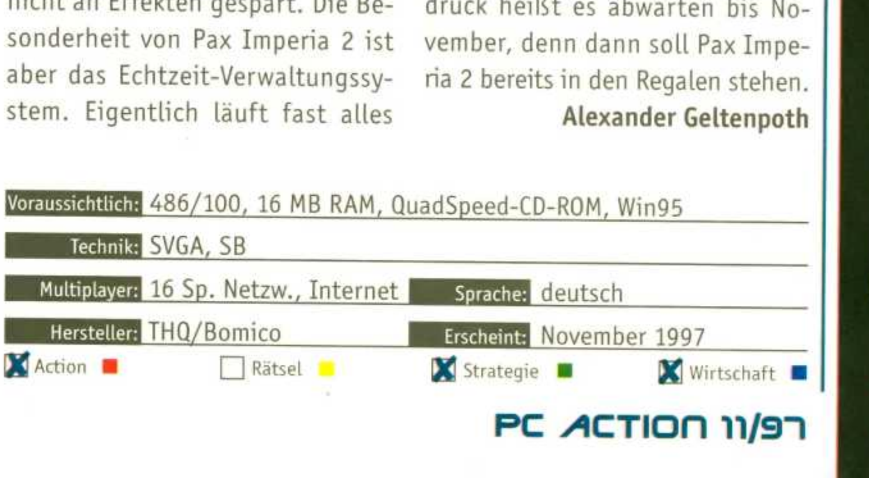

Alle Kolonien im Überblick. Der Verwaltungsaufwand von Pax Imperia 2 hält sich aber in Grenzen.

Echtzeit-Verwaltungssystem

Neue Features bietet Pax Imperia 2 aber natürlich auch. Die Kampfsituationen werden in Echtzeit ausgetragen. Während sich Imperium Galactica auf eine größtenteils schematische Darstellung beschränkt, sieht das Ganze bei Pax Imperia 2 wie C&C im Weltraum aus. Jäger, Zerstörer, Kreuzer, Schlachtschiffe und Carrier liefern sich Feuergefechte. Laser werden von Schildern absorbiert, Raketen und Torpedos schwirren durch das All, und so mancher Planet versinkt nach Orbitbombardements in Schutt und Asche. Dafür hat THQ nicht an Effekten gespart. Die Besonderheit von Pax Imperia 2 ist aber das Echtzeit-Verwaltungssystem. Eigentlich läuft fast alles selbständig ab. Als Spieler muß man nur kurz nach dem Rechten sehen sowie hier und da etwas korrigieren. Für die Planetenproduktion stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Der Computer verwaltet selbst diese hervorragend selbständig. Natürlich kann die KI nicht wissen, wann zuerst eine Verteidigung und anschließend erst zivile Gebäude errichtet werden sollen. Alternativ zu mehreren Computerbauprioritäten läßt sich auch eine selbst erstellte Fertigungsschlange einladen. Nach diesem überzeugenden ersten Eindruck heißt es abwarten bis November, denn dann soll Pax Imperia 2 bereits in den Regalen stehen.

Alexander Geltenpoth




Voraussichtlich: 486/100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA, SB
Multiplayer: 16 Sp. Netzw., Internet — Sprache: deutsch
Hersteller: THQ/Bomico — Erscheint: November 1997
[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [X] Wirtschaft

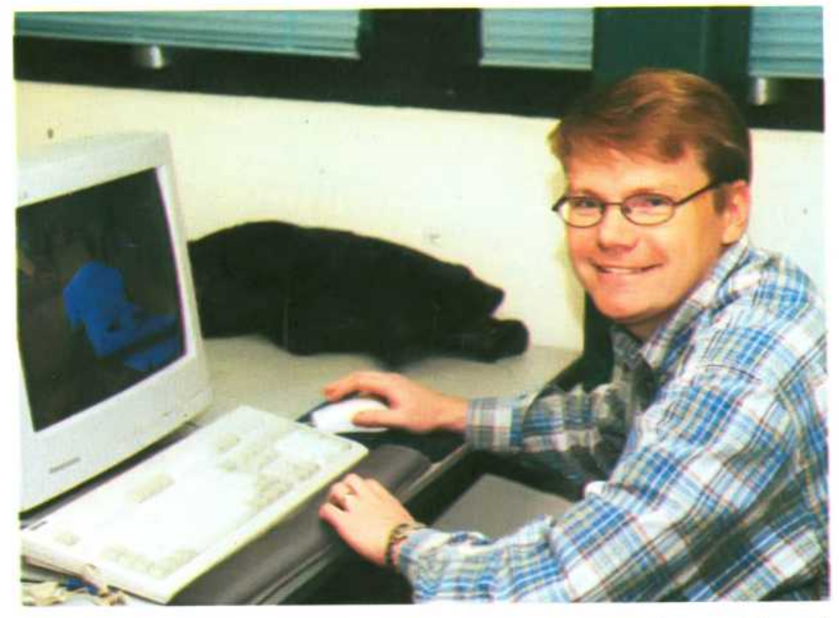
Tanktics • Strategie

LEGOPANZER

In Schottland gibt es nicht nur Männer in Röcken, Hochlandrinder und besonders sparsame Menschen. Schottland ist auch die Kinderstube der Lemminge. Hinter der Fassade eines modernen grünen Glasbaus im 25.000-Seelen-Städtchen Dundee residiert die Softwareschmiede DMA Design, die vor Jahren das Kultspiel um die ständig suizidgefährdeten Nager kreierte und derzeit für BMG Interactive an einem Strategical namens Tanktics werkelt.



Links das Benutzerinterface mit Übersichtskarte, rechts ein großer Bereich für die Spielaktionen – so wird Tanktics grafisch aufgebaut sein.



DMA-Chef David Jones (31), geistiger Vater von Lemmings, will auch mit Tanktics auf kreative und innovative Ideen setzen.

PC Action stattete den Schotten einen Besuch ab, wobei die Jungs von DMA Design sich bei ihrer Arbeit über die Schultern gucken ließen. Wie es aussieht, wird Tanktics ein Sammelsurium abgedrehter Ideen – wobei sich das Grundprinzip freilich an anderen Echtzeitstrategiespielen orientiert. Die Lemmingsväter wären aber nicht die Lemmingsväter, wenn nicht die Features einige Besonderheiten aufweisen würden...
Die Aufgabe des Spielers besteht darin, Panzer zu konstruieren. Er muß seine Basis verteidigen, das Hauptquartier des Gegners plattmachen und möglichst dessen Fahne an sich reißen. Der Mann (oder die Frau) an der Maus darf zu diesem Zweck wahlweise einen Drachen, einen Vogel oder andere Viechereien und Flugobjekte steuern, die jeweils mit einem Magneten ausgerüstet sind. Damit werden in der bonbonbunten 3D-Polygon-Landschaft herumliegende Bauteile eingesammelt und zu Panzern zusammengesetzt. Natürlich spielt auch die Wahl der Waffen eine Rolle. Über 70 verschiedene Variationen soll es geben. Gegnerische Tanks können geentert werden, was nach der liebevollen Konstruktionsphase besonders gemein ist.

Krieg geführt wird in verschiedenen Regionen. Grasebenen sollen sich ebenso darunter befinden wie Gebirge, Seen- und Vulkanlandschaften und Eiswelten. Und weil die DMA-Programmierer (mehr oder weniger) tierfreundlich sind, spielen Schafe eine große Rolle. Die grausame Tatsache, daß die blökenden Wollvierbeiner beispielsweise in Lava getaucht werden dürfen, um sie als Zunder für feindliche Truppen zu verwenden, mögen selbst Tierschützer verzeihen – immerhin hat sich auch kaum einer aufgeregt, als Millionen von Lemmingen bei Großsprengungen ihr digitales Leben aushauchten. Zur Beruhigung der letzten Zweifler: Die Schafe können jederzeit wieder gelöscht und anderweitig verwendet werden.

Panzer mit Gefühlen

Mehr Sensibilität beweist DMA übrigens bei den Panzern. Denn die zeigen sogar Gefühle: Wer einen seiner eher schwachbrüstigen Gesellen in eine Schlacht mit 15 waffenüberladenen Monstern schickt, wird erleben, wie der kleine Racker verängstigt bibbernd und wenig glücklich dreinblickend auf Hilfe hofft. Ferner wird der Spieler tapferen, depressiven und flirtenden Panzern begegnen. Maschinen sind eben auch nur Menschen.
Um weitere Variationsmöglichkeiten zu bieten, spielt Tanktics nicht



Mit seinem Flugtierchen huscht man hin und her, sammelt per Kranmagnet Bausteine ein und fügt diese zu Panzern zusammen.

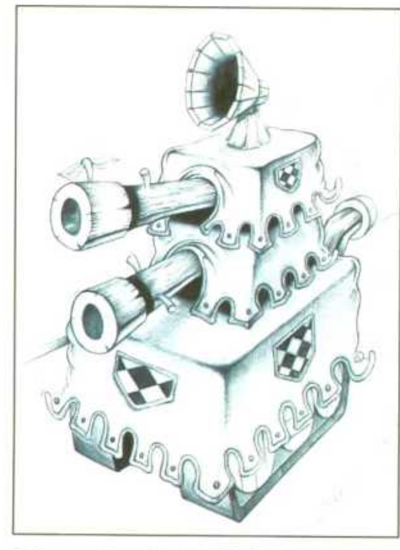
nur in der Gegenwart. In der Steinzeit rumpeln Panzer aus Granit durch die Computerwelt, die mittelalterlichen Kollegen sind wie Burgen konstruiert. Tanks der Zukunft haben besonders coole Optionen wie einen Luftkissenantrieb und Fernstreckenwaffen. Außerdem wirbt DMA damit, daß jede Ära so viele Bauteile bietet, daß in der Kombination über zwei Millionen verschiedene Panzer zusammengeschustert werden können.

Tanktics soll auf einer einfachen Maussteuerung basieren. Damit wird das eigene Flugtier über den Monitor manövriert. Per Linksklick kann der Magnet heruntergelassen, mit dem rechten Knopf heraufgezogen werden. Drückt man beide Buttons gleichzeitig, wird der Magnet ein- oder ausgeschaltet.

Wer nicht nur gegen den Computer antreten möchte, dem bietet sich eine Modem- und Nullmodemoption. Im Netzwerk dürfen bis zu vier menschliche Kontrahenten eine Schlacht austragen. DMA-Boß David Jones, der sich dank des guten Verkaufs von Lemmings mittlerweile einen Fuhrpark mit zehn Nobelkarossen zulegen konnte (Prunkstück ist ein lilafarbener Lamborghini Diablo), hofft darauf, mit Tanktics einen ähnlichen Erfolg feiern zu dürfen. Ob das grafisch sehr putzige Tanktics mit seinem Legolandflair das Zeug dazu hat, ist freilich erst im Rahmen eines ausführlichen Tests zu klären.



Wer weniger auf tierisches Fluggerät steht, darf auch ein Ufo steuern.



Die mittelalterlichen Panzer sind aus Holz und werden in ein typisch „ritterliches Gewand" gepackt. Unser Bild zeigt einen Entwurf.

Harald Fränkel

Voraussichtlich:	n.n.b.		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	4 Sp. Netz, 2 Modem	Sprache:	deutsch
Hersteller:	DMA Design/BMG Interactive	Erscheint:	2. Quartal ´98

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

MEISTE

PC ACTION - 89%





PC JOKER - 87%





PC GAMES - 88%





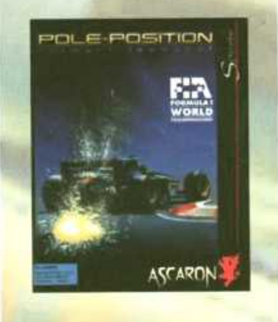
WEITERHIN ERHÄLTLICH:















FIFA: Road to the World Cup, NBA Live 98 • Sport

BALLAS

Mit NHL 98 hat EA Sports bewiesen, daß man sich nicht auf alten Lorbeeren ausruht. Jetzt flatterten die ersten spielbaren Beta-Versionen vom FIFA-Nachfolger „Road to the World Cup" und NBA Live 98 in die Redaktion. Gelegenheit für uns, zu prüfen, ob sich die Sportspiel-Bastler auch hier voll auf Ballhöhe befinden.

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP

Die große Überlegenheit von EA Sports im Genre war immer an die Kombination mehrerer Erfolgsfaktoren geknüpft. Überragende Optik, große Simulationstiefe und hervorragende Spielbarkeit sicherten die Ausnahmestellung fast aller EA Sports-Produkte auf dem PC. Mit FIFA: Road to the World Cup will man dort anknüpfen. Die Konzentration auf die Verbesserung der Spielbarkeit bei gleichzeitigem Ausbau der Optionsfülle stand in diesem Jahr im Vordergrund. Die Gefahr, über das Ziel hinauszuschießen, ist da natürlich nicht zu unterschätzen, wenn man bedenkt, wie komplex bereits FIFA 97 war.

Neuer Modus

Bereits der Spielinhalt unterscheidet sich leicht vom Vorgänger. Zusätzlich zu den zahlreichen Vereinsteams, die wie gewohnt mit Originalspielern und aktualisierter Aufstellung auf das Feld geschickt werden, finden sich 172 Nationalmannschaften im Spiel wieder – die WM-Lizenz macht's möglich. Die Länderteams stehen bereit, um sich im Hauptwettkampf des Spiels zu messen: der WM-Qualifikation mit anschließender Endrunde. Um die 32 Frankreich-Plätze streiten sich die Teams in sechs Qualifikationsgruppen, jede Mannschaft hat also mindestens 12 bis 16 Spiele zu bestreiten, bis eine Entscheidung gefallen ist, was rund ein Jahr Simulationszeit erfordert. Sie können aber auch direkt in die Endrunde einsteigen und sich dazu ein Team Ihrer Wahl auswählen oder eine eigene Liga editieren. Auch die verschiedenen Trainingsmodi sind wieder mit von der Partie. Jede Mannschaft bekam übrigens genau wie bei NHL 98 ein eigenes Profil verpaßt, die reale Aufstellung ist ohnehin obligatorisch. Die ballverliebten Brasilianer frönen jetzt ungeniert dem Kurzpaßspiel, die Deutschen tragen einen offensiven Libero à la Sammer vor, und sogar San Marino verzichtet nicht auf die bewährte Mauertaktik. Einzelnen Spielern können Sie Sonderfunktionen zuweisen, Einstellmöglich-



Die Animationen von FIFA: Road to the World Cup sind deutlich vielfältiger geworden, wirkten aber in unserer frühen Beta-Version noch etwas hakelig.



Nach Torerfolgen feiern Ihre Spieler ausgelassen, sogar vor dem artistischen Salto wird nicht mehr zurückgeschreckt.

spiele

PIELE



Mit dem Spielereditor können Sie sich Ihr Dream Team erstellen. Sogar Gesichtsform und Bartwuchs lassen sich regulieren.



Lobenswert ist das ausgebaute Team-Management mit zahlreichen Taktik-Optionen.



Wie gewohnt dürfen Sie sich spektakuläre Aktionen noch einmal im Replay ansehen.

keiten für Einsatzwillen, Strategie und Aggressivität sind ebenfalls vorhanden. 16 reale Fußballarenen, wie etwa das Mailänder Guiseppe Meazza-Stadion, wurden digitalisiert und werden vor jedem Spiel durch ein kleines Video vorgestellt. Erstmals sind bei Road to the World Cup auch Nachtspiele unter Flutlicht möglich, und ein Linienrichter-Gespann – sorry, „Schiedsrichter-Assistenten" kümmern sich um die ach so beliebte Abseitsregel. Solche Optionen lassen sich je nach Vorliebe natürlich auch abschalten, keine Frage.

Ballkontrolle

Die Steuerung der Kicker, schon bei FIFA 97 nicht gerade einfach, wurde noch einmal deutlich verändert. Road to the World Cup sollte schneller werden, EA Sports verlagerte den Schwerpunkt des Spiels also auf direktes Spiel. Flugkopfbälle, Fallrückzieher und Hackentricks vollführen Ihre Spieler zwar immer noch selbständig, allerdings müssen Sie für solch spektakuläre Aktionen im Vorfeld viel härter „arbeiten". Unter anderem gilt es, ein neues Paßsystem zu erlernen. Teilweise werden jetzt Paßgeber und Empfänger zeitgleich gesteuert, was ganz neue Möglichkeiten z. B. bei Doppelpässen eröffnet. Dribbling-Optionen wie das Antäuschen einer Laufrichtung oder der angetäuschte Paß sind ebenfalls hinzugekommen. Sie fragen sich, wie diese Fülle an Möglichkeiten auf die, mittlerweile obligatorische, 4 Button-Steuerung paßt? Nicht zu Unrecht, denn in der Alpha-Version überwiegte trotz verschiedener Konfigurationsmenüs doch die Verwirrung. EA Sports bastelt momentan noch an der Feinabstimmung, die Verkaufsversion sollte sich also besser beherrschen lassen.

Präsentation

Technisch zieht EA einmal mehr alle Register. Mit Hilfe eines Kinesiologen, eines Experten für menschliche Bewegungen, wurden die von Andy Möller erstellten Motion Captures nachgearbeitet. Das noch etwas ruckelige Ergebnis war bei der Alpha-Version zu bestaunen, was sich allerdings noch ändern dürfte. Alle Spieler sind jetzt komplett aus Polygonen zusammengesetzt, besonders mit 3Dfx-Karte sind die unterschiedlichen Gesichter und Spielergrößen deutlich zu erkennen. Den Spielkommentar übernimmt diesmal das Reporter-Duo Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch, DSF-Mann Martin Siebel lieh den Intro-Texten seine Stimme. Road to the World Cup soll wahrscheinlich schon am 17. Oktober erscheinen.

NBA LIVE 98

Auch bei NBA Live 98 standen spielerische Verbesserungen im Vordergrund. Mit dem 3-Punkt-Wettbewerb gibt aber auch ein neuer Spielmodus sein Debüt. Hier müssen Sie mit einem beliebigen Spieler innerhalb einer begrenzten Zeit soviele Dreier wie möglich schießen. Sämtliche Trades der NBA werden bis zuletzt in das Programm integriert, so daß Sie sich auf die aktuellen Aufstellungen freuen können, wenn die Saison wieder startet. In dieser können Sie übrigens auch mit einem eigens erstellten Dream Team agieren, in der Saison werden dann sämtliche Trades berücksichtigt, vorher die Drafts. Bei Spielertäuschen können jetzt nur noch adäquate Korbjäger gegeneinander ausgetauscht werden, wenn Sie diese Option aktivieren.

Gameplay

Eine der vordringlichsten Änderungen gegenüber 1997 galt auch hier der Spielsteuerung. Den Spielern sollten mehr Bewegungsmöglichkeiten „eingetrichtert" werden, um die Spieltiefe weiter zu erhöhen. Das machte die Ein-



Alle Original-Arenen wurden für NBA Live 98 digitalisiert.



Neben dem Intro gibt's neue Halbzeit-Videos zu sehen, die auch einige NBA-Szenen der letzten Saison zeigen.

Voraussichtlich:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA/SB/3Dfx-Support
Multiplayer:	4. Sp. PC, 8 Sp. LAN, Modem
Sprache:	deutsch
Hersteller:	EA Sports
Erscheint:	17. Oktober

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

führung von zwei unterschiedlichen Steuerungs-Optionen notwendig. Während die normale Steuerung weitgehend unangetastet blieb, sind mit der erweiterten Kontrollmethode zusätzliche Moves möglich. Während eines Slam Dunks können Sie sich entscheiden, ob ein zweihändiger oder ein 360 Grad-Ballermann sinnvoller ist. Auch für Alley-Opps und Hakenwürfe können Sie sich selbständig entscheiden, angetäuschte Pässe oder Dribblings sind auch hier möglich. Vor einem Paß können Sie sich den Adressaten nun wirklich aussuchen und dann versuchen, diesen mit dem ballführenden Spieler zu erreichen, was mehr Raum für Kombinationen eröffnet. Wenn Sie einen Dreier-Schützen angewählt haben, wird diesem der Center nicht mehr den Ball wegschnappen, nur weil er gerade im Wege steht. Verteidiger dürfen ab sofort auch Sidesteps ausführen, um dem möglichen Angriffswirbel entgegenwirken zu können. Auch bei dieser neuen Steuerung gilt wieder das Motto „Übung macht den Meister". Allerdings wirkte sie schon ausgereifter als die FIFA-Kontrollen. Um bei Multiplayer-Duellen eine Chancengleichheit zu gewährleisten, gibt's diesmal sogar vier Schwierigkeitsgrade, wobei „Superstar" wohl wirklich nur absoluten Profis



Alle Akteure lassen sich in zig Kategorien miteinander vergleichen. Auf Wunsch können Sie innerhalb einer Saison Superstars aber nicht mehr gegen Luschen traden.

vorbehalten bleibt. Erleichterungen bescherte man Simulations-Freaks aber bei Auswechslungen: Jedem Team stehen mindestens drei verschiedene Konfigurationen zur Verfügung, die vom PC auf Wunsch automatisch eingesetzt werden. Wenn Sie z. B. kurz vor Spielschluß mit zwei Punkten zurückliegen, finden Sie automatisch Ihre Drei-Punkte-Schützen auf dem Feld, liegen Sie vorn, werden die großen Jungs in die Verteidigung geschickt. Sehr praktisch! Die verbesserte Mitspieler-KI bekam auch völlig neue Routinen verpaßt. Das gesamte Spielfeld wurde in Regionen unterteilt, jeder Spieler bekam eine Zone zugewiesen, die von der CPU als „heiß" eingestuft wird. Befindet sich z. B. ein Power Forward in seiner Lieblingsposition, wird er sich automatisch anbieten und so zumindest die Aufmerksamkeit der Verteidigung auf sich lenken. Bekommt er den Paß, hat er Angriffsvorteile.


Durch die neuen Bewegungsmöglichkeiten ist der Angriff flexibler geworden.



Erstmals können Sie mit selbst erstellten Teams auch am Ligabetrieb teilnehmen.

Präsentation

Genau wie bei FIFA und NHL bietet auch NBA Live 98 optional die 3Dfx-Unterstützung an. Noch wirkten die Animationen allerdings etwas unausgereift und nicht ruckelfrei, daran wird aber noch fieberhaft gearbeitet. Noch mehr Spieler als in der 97er-Version bekamen Special Moves und eigene Charaktere verpaßt, ein Slam Dunk von Shaq O'Neal sieht tatsächlich anders aus als einer von Anfernee Hardaway, selbst wenn es sich um denselben Typus handelt. Auch NBA Live 98 wird in einer komplett deutschen Version erscheinen, also auch mit deutschem Spielkommentar, der wohl wieder von DSF-Mann Marc Hindelang gesprochen wird. Den Erscheinungstermin setzte Electronic Arts Deutschland auf den 31. Oktober fest.



Rodman schlägt wieder einmal beim Blocken zu. Die Spiegelungen auf dem Parkett sind besonders bei der 3Dfx-Version beeindruckend.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB/ 3Dfx-Support		
Multiplayer:	4. Sp. PC, 8 Sp. LAN, Modem	Sprache:	deutsch
Hersteller:	EA Sports	Erscheint:	31. Oktober

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft


HOFFNUNG
RETTUNG
ZERSTÖRUNG

Kommandieren Sie den Longbow-Kampfhubschrauber oder einen ganzen Helikopter-Verband inklusive der Kundschafter- und Transport-Hubschrauber Kiowa und Blackhawk. Steigen Sie mit den interaktiven Trainings- und Action-Missionen in die Lüfte. Fliegen Sie in zwei dynamischen Kampagnen jede beliebige Position und erleben Sie immer neue, packende Kämpfe. Keine Angst - Sie werden nicht allein am Himmel sein, denn die komplette Bandbreite an Mehrspieler-Möglichkeiten auch im Kampagnen-Modus sorgt für spannende Action mit Freund und Feind! Die fotorealistischen Grafiken, achtmal detaillierter als im ersten Teil, das Fachwissen von Jane's Information Systems und die Mitarbeit echter Apache-Piloten machen Longbow 2 zu einer unglaublich authentischen Hubschrauber-Simulation.

air.

force.



http://www.janes.ea.com



WE BUILD SIMS BY THE BOOK.™

LONGBOW 2

Die Hubschrauber-Simulation.

Sub Culture • Action

KRIEG DER ZWERGE

In den „Untiefen" herrscht das Chaos: Ein unter Wasser lebendes Miniaturvölkchen muß mit den Abfällen leben, die die Menschen Tag für Tag achtlos ins Meer kippen. Außerdem sind sich die nur wenige Zentimeter großen Zwergerl untereinander nicht mehr grün, was regelmäßig zu Unterwasserkriegen führt.

In diesem Szenario finden sich PC-Besitzer bei dem U-Boot-Spiel Sub Culture wieder, das Ubi Soft im Herbst auf den Markt bringen will. Man schlüpft in die Rolle eines Erzsuchers, der durch tragische Umstände seine Familie verloren hat (genaugenommen ist der Verwandtschaft so eine Art Raviolidose aufs Hausdach gefallen). Durch diese Katastrophe gelangt der kleine Mann zu der Überzeugung, daß es über dem Meeresspiegel wirklich Leben gibt, was die Mitbewohner als Gerücht abtun. Sie glauben, bei den über ihnen wohnenden Wesen handele es sich um mächtige Götter, gegen die man nicht aufmuckt...

Ziel ist es, als Ungläubiger die Unterwasserwelt vor der Vernichtung zu retten. Um den zerstörerischen Wahnsinn zu stoppen, muß der Held irgendwie an die Wasseroberfläche zu den „großen Göttern" gelangen. Zu allem Überfluß prügeln sich die vier Zwergenvölker untereinander: Die Prochas können die Bohine nicht riechen und umgekehrt, die Refinery nutzen diesen Zwistigkeiten zur Geschäftemacherei, und die Piraten sind eh' nicht sonderlich freundlich. Was bleibt dem Helden anderes übrig, als sich erst mal durchs feuchte, aber wenig fröhliche Leben zu schlagen?

Bei Tag und Nacht

Bei Sub Culture geht es um die Erkundung einer Unterwasserwelt und kriegerische Auseinandersetzungen. „Die stärkste Inspi-



Immer wieder muß sich der U-Boot-Kapitän bei Gefechten mit anderen Piloten messen. Es stehen unterschiedliche Waffen zur Verfügung.

Ankunft in Bohine City: Der freundliche Herr im Tower begrüßt den umherreisenden U-Boot-Piloten mit einigen netten Worten.



In Städten darf mit Waren, zum Beispiel Perlen oder Erz, gehandelt werden. Außerdem kann man Ausrüstung für das Boot kaufen.

ration kam von Filmen wie Abyss und Leviathan", sagen die Macher. Der Spieler schwimmt durch totenstille Höhlen und Spalten und über friedliche Landschaften hinweg. Der Meeresboden wurde aus über 100.000 Polygonen gestaltet. Riesige Zigarettenkippen und Geldstücke vermitteln das Gefühl, tatsächlich ein Miniaturmensch zu sein. 24 Arten von gerenderten Lebewesen tummeln sich in dem Gewässer. Der Spieler trifft auf Fischschwärme, erblickt Stachelrochen, Aale, Seepferdchen oder Schildkröten. Es gibt zehn U-Boot-Typen, die die verschiedenen Rassen repräsentieren. Ferner simuliert das Spiel einen vollständigen Tages- und Nachtzyklus. Die Grafiktechnologie, die in Sub Culture verwendet wird, entstammt der Dive Engine, einer verbesserten Version von RenderWare. Die uns vorliegende 3Dfx-beschleunigte Previewversion macht einen sehenswerten Eindruck: Man glaubt tatsächlich, in trübem Wasser unterwegs zu sein. Die Endfassung soll auch andere Boards und Direct3D unterstützen. Für den Sound wurden Filme und Naturprogramme untersucht, um realistische Klangeffekte zu integrieren. Getrennte Kanäle mischen die Geräusche gemäß eines komplexen Prioritätensystems, was ermöglicht, daß ankommende Raketen Vorrang vor fernen Explosionen haben.

Elite als Vorbild?

Die Previewversion deutet darauf hin, daß Sub Culture vom Weltraumkultspiel Elite inspiriert wurde. Es finden sich auch Tendenzen zu Schleichfahrt, wobei allerdings der Actionteil nicht so stark gewichtet wurde. Sub Culture vertritt einen ökologischen Blinkwinkel: „Es wurde früh entschieden, daß nicht ständige Zerstörung und Körperverletzung die Antriebsfaktoren sein sollten, sondern der Spieler andere Strategien nutzen lernt", so die Entwickler. Weil die Missionen nicht linear verlaufen, sei ein offener Spielverlauf möglich. Unter anderem suchen Städte nach brauchbaren Söldnern oder nach Kapitänen, die verschollene Boote suchen und bergen. Außerdem gibt es freie Aufträge, die Geld bringen. In Siedlungen darf mit gefundenen Perlen und Erzen gehandelt werden. Der Erlös ist nützlich, um das eigene U-Boot mit besseren Waffen und Geräten (Scheinwerfer, Sammelkräne etc.) auszustatten. Ob der Genremix aus Ballerei, Forschertätigkeit und Handelsspiel das Zeug zu einem Knüller hat, erfahren Sie, wenn Sub Culture zum Test bei uns anlegt.

Harald Fränkel

Voraussichtlich: min. Pentium 90, 16 MB RAM. QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA, SB, CD-Audio, 3Dfx/Power-VR-Rendition/Direct3D optional
Multiplayer: –
Sprache: deutsch
Hersteller: Criterion Studios/Ubi Soft
Erscheint: November

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft


DIGITAL
REALITY

IMPERIUM GALACTICA

DAS UNIVERSUM GEHÖRT IHNEN... WENN SIE ES PACKEN KÖNNEN.

Sie beginnen Ihre Karriere als Lieutenant auf einem Zerstörer, der sich im Friedenseinsatz in einem neuentdeckten Raumsektor befindet. 20 UMFANGREICHE MISSIONEN müssen erfüllt werden. Bei Ihnen alleine liegt die Entscheidung über die Verwaltung der Kolonien, über Forschung und Entwicklung sowie den Verlauf des Krieges. BODENGEFECHTE UND WELTRAUMSCHLACHTEN IN ECHTZEIT werden Sie genauso begeistern wie die FASZINIERENDEN INGAME-GRAFIKEN IN SVGA. Erhalten Sie das Alte Imperium der Menschen am Leben. Durch Diplomatie oder Krieg. Endlose Weiten, zahllose Welten, endlose Kriege.

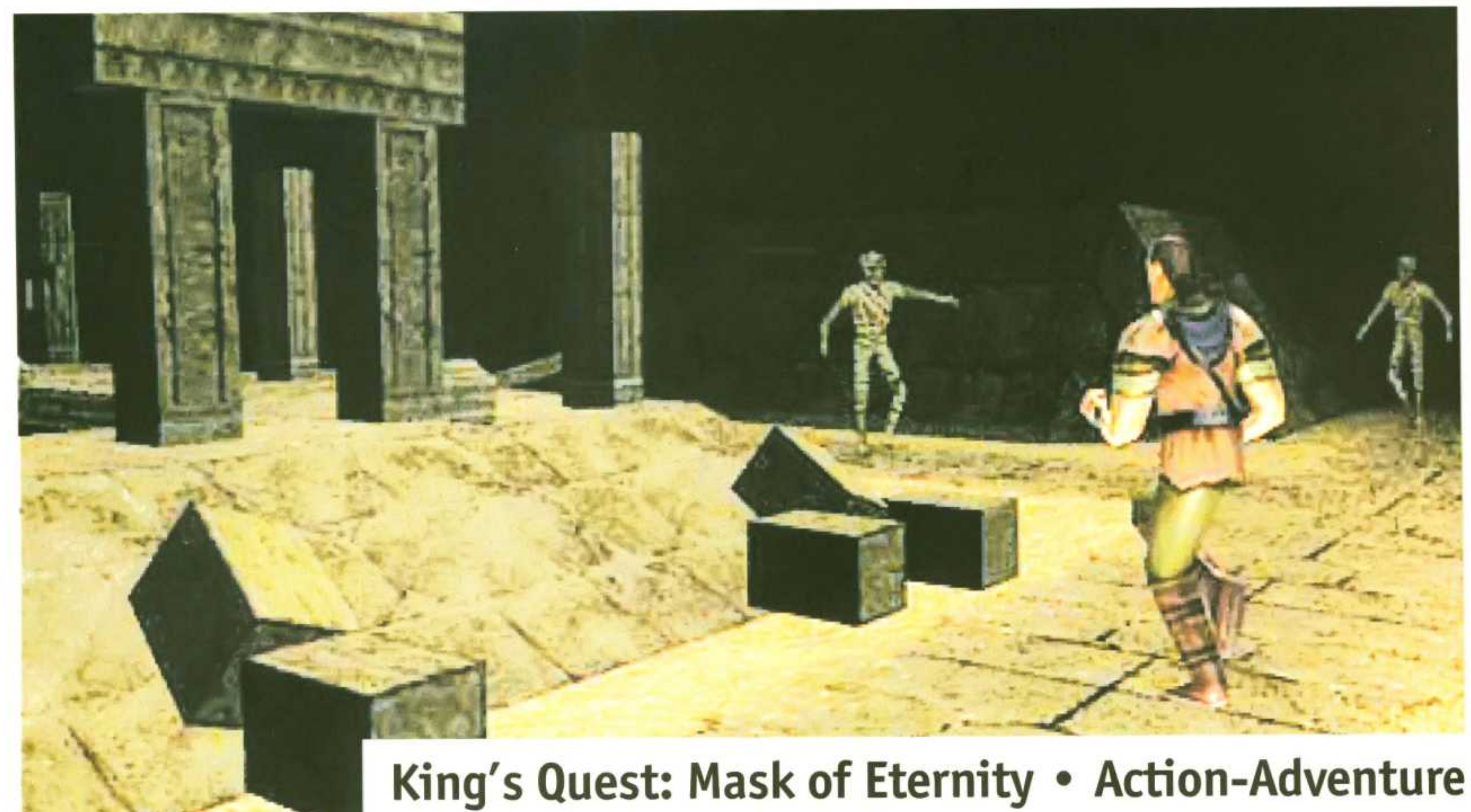


KOMPLETT IN DEUTSCH!









King's Quest: Mask of Eternity • Action-Adventure

DIE WENDE





King's Quest: Mask of Eternity wird in die Serie ein paar gänzlich neue Elemente einbringen.

Nach bislang sieben Teilen King's Quest scheint selbst Roberta Williams, die Schöpferin dieser altgedienten Sierra-Adventure-Serie, der Ansicht zu sein, daß das Endlos-Epos um das fiktive Königreich Daventry dringend eine Generalüberholung braucht. Also heißt es bei der demnächst anstehenden achten Folge King's Quest: Mask of Eternity Abschied nehmen vom bisher gepflegten blitzsauberen Niedlichkeitsimage...

King's Quest VII: The Princeless Bride hätte mit seinen ultraputzigen Zeichentrick-Animationen ohne weiteres als Disney-Produktion neben Schmachtfetzen wie The Beauty and the Beast durchgehen können. Der Titel kam bei einem Großteil der King's Quest-Fans sehr gut an, nicht wenige jedoch waren der Meinung, mit diesem Sequel habe sich King's Quest endgültig totgelaufen. Mit dem in Kürze erscheinenden Mask of Eternity will Roberta Williams das Gegenteil beweisen, und was von dem Spiel bis jetzt schon bekannt wurde, zeigt, daß die erfolgreiche Spieldesignerin (siehe auch Kasten) immer wieder für eine Überraschung gut ist.

ROBERTA WILLIAMS

Roberta Williams gehört zu den Game-Designern „der ersten Stunde": 1980 gründete sie zusammen mit ihrem Ehemann Ken die Firma On-Line Systems und legte mit Mystery House ihr erstes auf Anhieb erfolgreiches Werk vor. 1982 kooperierte Mrs. Williams mit Muppets-Schöpfer Jim Henson, um dessen Dark Crystal-Projekt in ein Computer-Adventure umzusetzen.
Die erste Episode der legendären King's Quest-Saga (Quest for the Crown) kam im Sommer 1984 auf den Markt. Es folgte eine Reihe von Disney-Produkten (The Black Cauldron, Mickey's Space Adventure) und der auf Kinder zugeschnittene Titel Mixed-Up Mother Goose.
King's Quest IV wartete 1989 erstmals mit VGA-Grafik (16 Farben) und Soundkarten-Unterstützung auf, und nach der siebten Folge (The Princeless Bride) mit ihren cartoonreifen SVGA-Animationen wandte sich Roberta Williams dem interaktiven Film zu und versuchte, dem ungeliebten Genre mit den beiden Phantasmagoria-Episoden positive Seiten abzugewinnen.

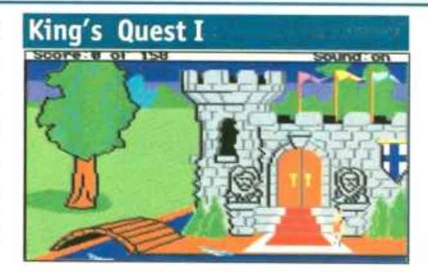


Wer sich einen umfassenden Überblick über Roberta Williams' Werke verschaffen will, sollte sich den Kauf der Roberta Williams Anthology überlegen. Diese Sammlung enthält 15 Spiele, die die berühmte Designerin im Lauf der letzten 18 Jahre kreiert hat: King's Quest I – VII, Laura Bow I und II, The Dark Crystal, Phantasmagoria sowie mit Time Zone, Mission: Asteroid, The Wizard and the Princess und Mystery House einige Titel, die ursprünglich für den Apple II entwickelt wurden.

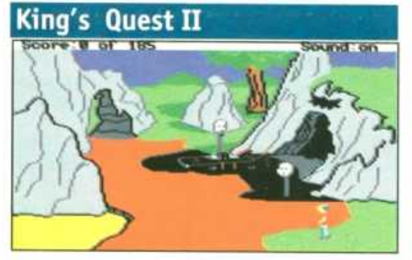
NOSTALGIE

Eindrucksvoll, wie sich King's Quest in den letzten 13 Jahren aus grafisch einfachen Anfängen zunächst in ein trickfilmreifes Cartoon-Adventure und anschließend in ein Action-Abenteuer mit 3D-Beschleuniger-Support gewandelt hat!

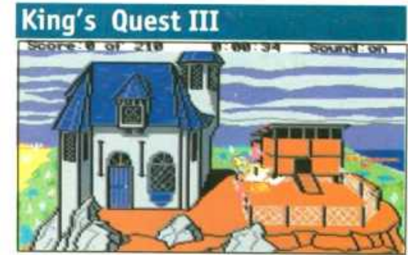
King's Quest I



King's Quest II



King's Quest III



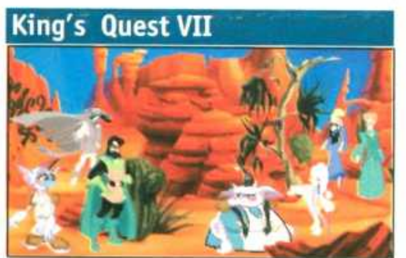
King's Quest IV



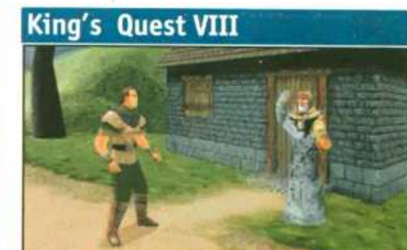
King's Quest VI



King's Quest VII



King's Quest VIII



Versteinerungen

Sie übernehmen in Mask of Eternity die Rolle von Connor, dem Sohn eines armen Fischers. Eigentlich ist Ihnen gar nicht nach Heldentaten zumute, aber angesichts der unglaublichen Vorgänge im Königreich Daventry bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als über sich hinauszuwachsen: Lange Zeit war die Maske der Ewigkeit, ein Symbol für den tiefen Graben, der die Menschen von den Göttern trennte, von den Priestern gehütet worden. Als jedoch einer dieser Gottesdiener versuchte, sich über die alte Ordnung hinwegzusetzen, zersprang die Maske in fünf Stücke, die über die ganze Welt verstreut wurden.

Sie genießen gerade einen Tag mit Ihrer Freundin Sara, als urplötzlich ein Teil der Maske vor Ihren Füßen landet. Sie heben es auf, der Himmel verdunkelt sich, und ein heftiger Sturm bricht los. Als sich das Unwetter wieder gelegt hat, nehmen Sie keinen Laut mehr wahr – Sie blicken sich um und stellen fest, daß alle Bewohner von Daventry in Stein verwandelt wurden – auch Ihre geliebte Sara!

Natürlich fragen Sie sich, warum ausgerechnet Sie von diesem Unheil verschont blieben – um das herauszufinden, machen Sie sich auf den Weg – nur wenn es Ihnen gelingt, die verstreuten Teile der Maske der Ewigkeit wieder zusammenzufügen, können Sie die Bürger von Daventry aus ihrer steinernen Lähmung befreien...

Obwohl die packende Hintergrundgeschichte von Mask of Eternity wieder typische Elemente aus dem King's Quest-Universum aufgreift, beschreitet Roberta Williams diesmal spielerisches Neuland: Beim neuen Sequel handelt es sich erstmals um ein 3D-Action-Adventure, in dem Sie die Freiheit haben, jeden Winkel von Daventry ohne Einschränkungen durch eine lineare Game-Struktur nach Belieben zu erforschen. Sie nehmen Ihre Spielfigur Connor aus der 3rd Person-Perspektive wahr, wobei die Kamera von Zeit zu Zeit ihre Position ändert. Wahrscheinlich bekommen Sie jedoch auch die Möglichkeit, mit einem Tastendruck auf die Ich-Perspektive umzuschalten.

Actionbetontes Gameplay

Gesteuert wird King's Quest: Mask of Eternity mit Tastatur und Maus – die ideale Kombination für ein actiongeladenes Gameplay, das laut Producer Mark Seibert fast so kampflastig sein soll wie Blizzards Diablo.

Mask of Eternity wird 3D-Beschleunigerkarten über die Win95-API Direct3D unterstützen und CD-Audio-Sound bieten. War der Erscheinungstermin des Programms ursprünglich für Weihnachten 1997 angesetzt, hat er sich nun auf Frühjahr 1998 verschoben – im Internet macht sogar das Gerücht von einem Release im April die Runde...

Herbert Aichinger



Die Skelette, die Connor hier zu schaffen machen, wurden spektakulär animiert: Werden sie besiegt, zerfallen sie in ihre Einzelteile.



King's Quest: Mask of Eternity wird wesentlich actionorientierter daherkommen als frühere Folgen der Adventure-Serie.

Voraussichtlich: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SB, CD-Audio, Direct3D-Support
Multiplayer: keine Multiplayeroption — Sprache: deutsch
Hersteller: Sierra Online — Erscheint: Frühjahr 1998
[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

Zork Grand Inquisitor • Adventure

ZAUBERHAFT



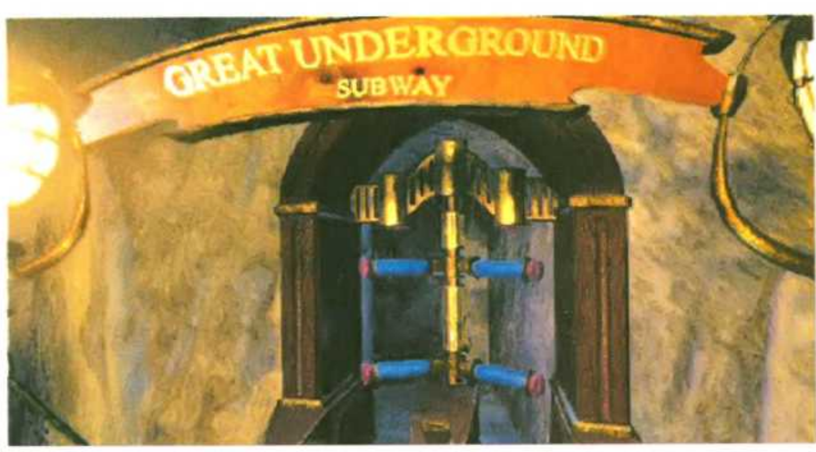
Zork, eine der ältesten Computerspiele-Welten überhaupt, ist massiv bedroht: Der Großinquisitor, ein Tyrann mit geringem Selbstwertgefühl, verhängte über das Land ein Magieverbot, um seine Herrschaft zu sichern. Aber was bleibt von Zork ohne Magie noch übrig?! Entmachten Sie den Großinquisitor, damit sich die Zorkschen Zauber wieder frei entfalten können.

Zork: Nemesis bot eingefleischten Fans der Serie in mancherlei Hinsicht Anlaß zu herber Kritik. Zum einen fehlte in diesem Programm der typische schräge Humor, der die vorangegangenen Teile so wesentlich geprägt hatte, zum anderen waren zahlreiche Spieler mit dem Interface unzufrieden und vermißten vor allem ein „richtiges" Inventory. Activision nahm sich die Anregungen der User zu Herzen und ließ sie in die Entwicklung von Zork: Grand Inquisitor mit einfließen. Humor spielt nun wieder eine tragende Rolle und begegnet dem Abenteurer vor allem in Gestalt der Laterne, die er auf seinem Quest mit sich herumschleppt – sie beherbergt nämlich den Geist eines geschwätzigen Dungeon Masters, der während des gesamten Spiels nicht mit witzigen, dummen und sarkastischen Bemerkungen geizt. Oft erweist sich der Lampenbewohner auch als große Hilfe, denn zu so manchem der ca. 55 Puzzles hält er nützliche Tips bereit.

Zusätzlich zu den Inventar- und Zauber-Pulldown-Menüs am oberen Bildschirmrand ist in Zork Grand Inquisitor über die rechte Maustaste nun auch ein eigenständiger Inventory-Screen verfügbar, der neben dem Zauberbuch und der Laterne auch eine Karte enthält. Letztere protokolliert die Wege des Spielers selbständig mit und ermöglicht das schnelle Hin- und Herspringen zwischen bereits besuchten Locations.

Zeitreise

Neu eingeführt wurde in Zork Grand Inquisitor das Element der Zeitreise. Dabei bedient man sich nicht irgendwelcher Maschinen, sondern benutzt Lucy Flathead, den stämmigen Brogmoid oder den fliegenden Griffin, um in ein anderes Zeitalter zu gelangen. Da diese Charaktere (teils im Bluescreen-Verfahren gefilmte Schau-



Über ein Pulldown-Menü am oberen Bildschirmrand hat man blitzschnell Zugriff auf Gegenstände und Zaubersprüche.



Erstmals hat der Spieler die Möglichkeit, legendäre Zork-Locations wie Port Foozle tatsächlich in Augenschein zu nehmen.

spieler, teils komplett computergeneriert) jeweils ganz bestimmte Fähigkeiten mitbringen und ihre Umwelt auch unterschiedlich wahrnehmen, eröffnen sich hier für den Spieler ganz neue Perspektiven.

Das Element der Zeitreise gestattete es den Entwicklern außerdem, eine Brücke zwischen Zork Grand Inquisitor und früheren Sequels der Reihe zu schlagen: Der Spieler kann nun legendäre Orte des Zork-Universums wie Port Foozle oder das Great Underground Empire aufsuchen und erstmals in Form gerenderter 16 Bit-SVGA-Grafiken betrachten – dank leicht verbesserter Z-Vision-Engine sogar im 360 Grad-Rundumblick.

Angesichts der gegenüber Nemesis etwas komplexer ausgefallenen Puzzlestruktur, die auch das Kombinieren von Items und das Anwenden raffinierter Zaubersprüche umfaßt, veranschlagt Activision die Mindestspieldauer für Zork Grand Inquisitor mit 25 Stunden.

Herbert Aichinger



Magische Sprüche, die man in Form von Schriftrollen eingesammelt hat, werden im Zauberbuch dokumentiert.



NOSTALGIE

Falls Sie sich für die bescheidenen Anfänge der Zork-Geschichte interessieren, sollten Sie auf der Activision-Homepage `http://www.activision.com` unbedingt einmal dem „Hotel Zork" einen Besuch abstatten. Dort gibt es einen „Game Room", in dem Sie sich die ersten beiden Zork-Textadventures herunterladen können – es ist immer wieder eindrucksvoll zu sehen, wie sparsam Programme in der „Gründerzeit" der Heimcomputer mit Speicherplatz umgingen: Zork I belegt auf Ihrer Festplatte gerade mal 123 KB!

ZORK-HISTORIE

Annähernd 20 Jahre ist es mittlerweile her, daß eine Gruppe verspielter Computerspezialisten für ein mainframe-basiertes Textadventure namens Dungeon das Zork-Universum ins Leben rief. Ab 1981 wurde diese Spielewelt in den Text-Adventures Zork I – III auch den Besitzern von Heimcomputern zugänglich gemacht und fand auf Anhieb eine begeisterte Anhängerschar. Sechs Jahre später war die technische Entwicklung dann so weit, daß die nächsten beiden Sequels, Beyond Zork und Zork Zero, bereits mit einfachen grafischen Elementen aufwarten konnten.

Return to Zork (1993) markiert einen Wendepunkt in der Zork-Geschichte: Erstmals wurde hier ein Programm der Reihe mit multimedialen Features wie CD-Soundtrack und Filmsequenzen, in denen echte Schauspieler vor gerenderten Hintergründen agieren, ausgestattet. Während in Return to Zork der typische Humor der Serie voll zum Tragen kam, wies dessen Nachfolger Zork: Nemesis (1995) eine wesentlich düsterere Grundstimmung auf. Diesmal brachten die Entwickler mit Z-Vision eine neue bahnbrechende Technologie ein, die es dem Spieler ermöglichte, die einzelnen Locations im 360 Grad-Rundumblick in Augenschein zu nehmen.

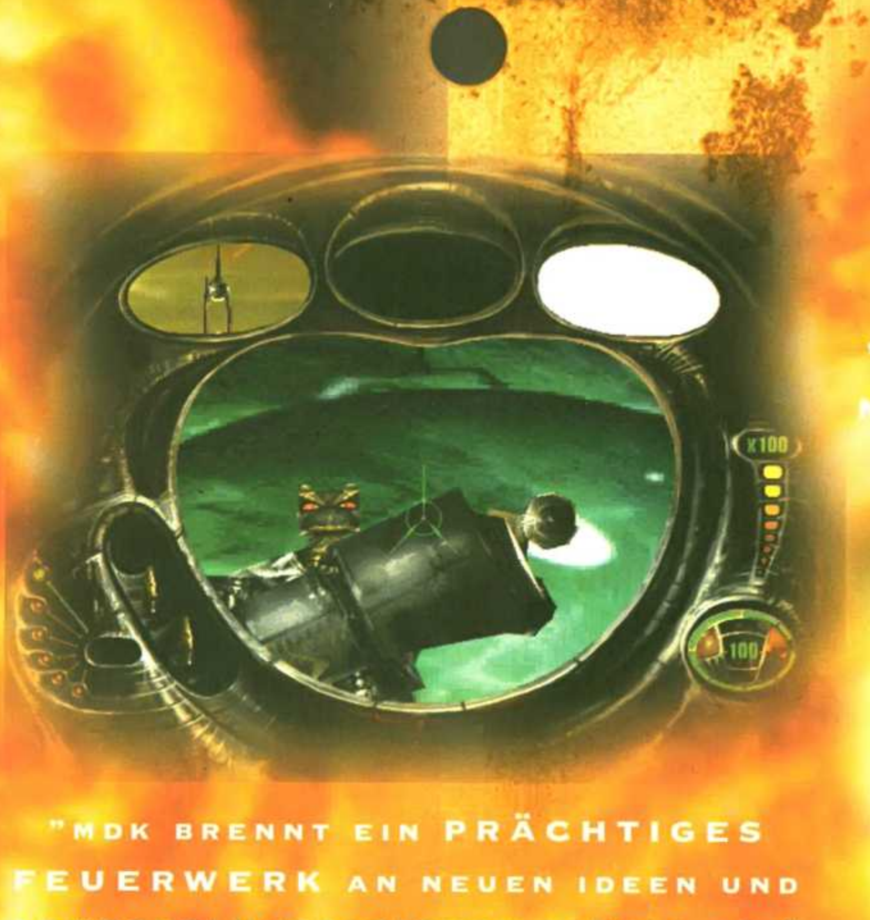


Bei Zork I (1981) handelte es sich noch um ein reines Text-Adventure, in dem ein sogenannter Parser die vom Spieler eingegebenen Befehlsworte interpretierte.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SB, SVGA, DirectX
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Activision
Erscheint:	November 1997

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft





"KEIN ANDERES SPIEL HAT UNS MEHR BEEINDRUCKT ALS MDK"
- OLIVER MENNE (PC GAMES 4/97)



"MDK BRENNT EIN PRÄCHTIGES FEUERWERK AN NEUEN IDEEN UND ABWECHSLUNGSREICHEN LEVELS AB."
-JÖRG LANGER (PC PLAYER 5/97)

"REVOLUTION IM ACTION-GENRE"
-POWER PLAY 3/97

"SUPER GRAFIK, WAHNSINNS-EFFEKTE UND TOTALE ACTION - GENIAL!"
-GÖTZ G. AUS DÜSSELDORF



Aus der Tiefe des unendlichen und tintenschwarzen Alls heraus, erscheinen die Stream Riders.

Diese Wesen sind das Absolut Böse und landen über riesige Energiewellen auf der Erde. Sofort kriechen aus diesem Chaos heraus acht gigantische Alienstädte über die Oberfläche der Erde und zerstören alles, was ihnen in den Weg kommt.

Üble Aussichten für die Erde... Obwohl, es gibt eine Hoffnung: Dr. Fluke Hawkins, Kurt und den ausgeflippten Hund Max. Mit den bizarren Erfindungen des Professors und einem einzigartigen Kampfanzug ausgestattet, beginnt Kurt den fast aussichtslosen Kampf gegen die Aliens...



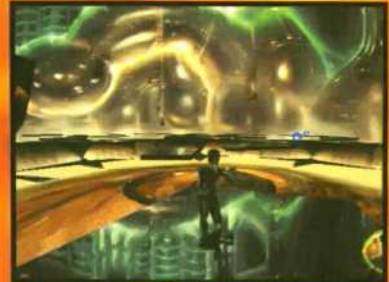


Nutze die aussergewöhnlichen Fähigkeiten deines Kampfanzuges und vernichte die Aliens entweder im 3D-Nahkampf oder verpass' ihnen als Heckenschütze einen ordentlichen Schuss. Aber Vorsicht, deine Gegner sind nicht so dumm wie sie aussehen...







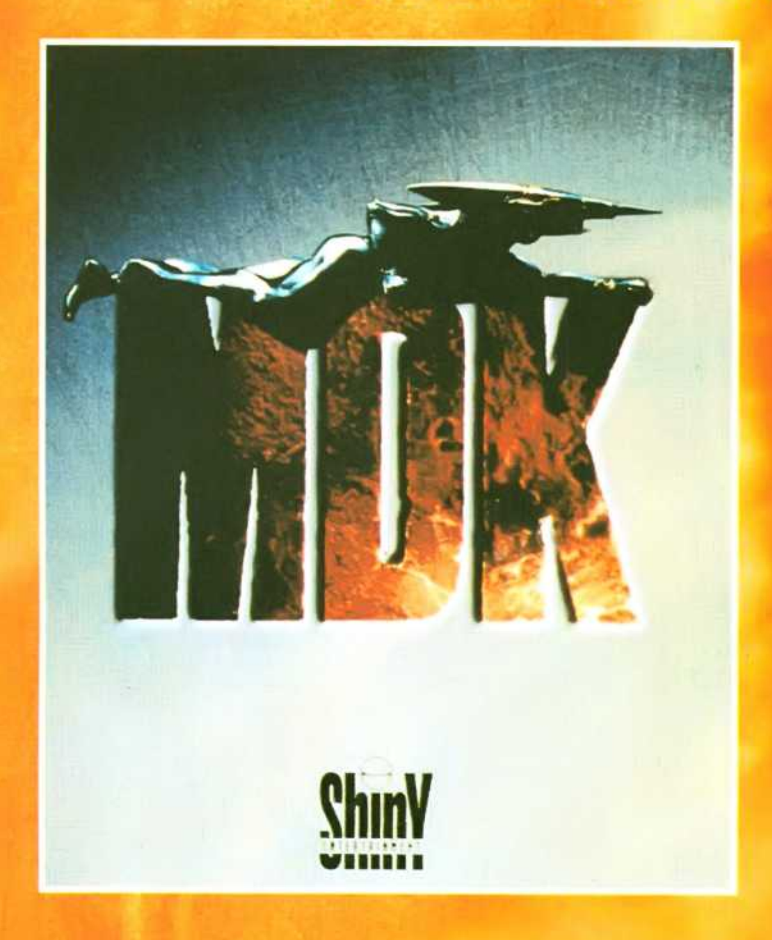



"MDK DEKLASSIERT MIT EINEM HANDSTREICH EINEN GROSSTEIL DER 3D-KONKURRENZ. HIER STIMMT ALLES."
- PETER STEINLECHNER (POWER PLAY 3/97)

"EINMAL ANFANGEN, NIE WIEDER AUFHÖREN!"
-PHILIPPE C. AUS KÖLN

49.95 DM

(UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG)



























...UND IN ALLEN GUTEN FACHGESCHÄFTEN.

PC ACTION IM ABO

ZUR BESTELLUNG: BITTE ABOKARTE IM HEFT VERWENDEN!

Demo des Monats:
X-Wing vs TIE Fighter
Imperialism
Dark Colony
Neues Win95-Menü mit verbess

Als Dankeschön: CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer bietet Platz für 24 CDs, und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlich neuen Inlays finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.
Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!
Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

Computec Verlag, Gestaltung: Gisela Tröger, Foto: Dirk Katscher

PC ACTION - DAS PROFI-PC-SPIELEMAGAZIN - IM ABO:

- Jeden Monat über 30 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.
- Auf CD-ROM: Demos, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware...
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk aller PC Action-Hefte.

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

USA-Korrespondentin
Linda Scherer

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel PC Action: © LucasArts

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 690
PC Action Plus ÖS 1308
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Der gesamten Auflage liegt die redaktionelle Beilage „Myth" bei.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab Mai 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): **0911 -2872-140**

Die PC Action 12/97 erscheint am 19. November 1997

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage II. Quartal 1997 134.364 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM

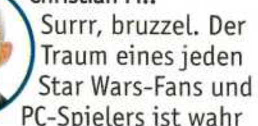


Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: JEDI KNIGHT



Christian M.:
Surrr, bruzzel. Der Traum eines jeden Star Wars-Fans und PC-Spielers ist wahr geworden. Das interaktive Lichtschwert ist da! Mit Kyle Kartan darf man sich jetzt zudem mit den geheimnisvollen Jedi-Kräften vertraut machen. Seitdem ächzt das Redaktions-Netzwerk jedenfalls unter chronischer Überlastung, wenn man sich zu gemeinsamen Lichtschwert-Duellen trifft.



Herbert:
Manchmal wird einem schon ein ungeheures Maß an Selbstdisziplin abverlangt! Da liegen sie vor mir, die beiden Jedi Knight-CDs, und ich darf sie auf keinen Fall anrühren, bevor ich nicht den letzten News-Schnipsel für die vorliegende Ausgabe abgeliefert habe – aber morgen geht's los: Da werde auch ich endlich ins Reich der Jedi-Ritter abtauchen, und wehe, einer stört mich dabei!



Alex:
3D-Action mit der Spieltiefe von Outlaws, aber viel besserer Technik. Und das noch im Star Wars-Universum? Da lasse ich doch die Echtzeitstrategiespiele nach dem Test diesen Monat sicher im Schrank verstaut und befasse mich lieber mit meinen neuen Jedi-Kräften. Bevor ich die Kollegen im Netzwerk enthaupte, möchte ich doch erst Jerec niederstrecken.



Christian B.:
Möge die Macht mit mir sein! Die Macht, möglichst schnell meinen PC Games-Kollegen Florian Stangl bei NHL 98 zu besiegen, einen Geschwindigkeits-Rekord beim Artikelschreiben aufzustellen und diversen Partys aus dem Weg gehen zu können. Denn mit Macht drängt es mich diesen Monat zu Jedi Knight ins Star Wars-Universum. Manchmal stört das reale Leben mächtig!

Harald
Die Macht – sie umgibt uns, durchdringt uns und hält die Galaxis zusammen. Und noch was: Sie übt auch auf mich eine unglaubliche Macht aus! Endlich kann ich mit einem Laserwert herumfuchteln und Gegner mit einem Fingerschnippen entwaffnen. Ich darf wählen, ob ich auf den Spuren von Luke Skywalker wandeln möchte oder mich doch lieber der verführerischen, dunklen Seite zuwende. Darüber hinaus freuen sich meine Augen und Ohren über die exzellente technische Umsetzung von Jedi Knight. Galaktisch!

Jedi Knight • Action

RITTERLICH



Star Wars, Star Wars, Star Wars. Eigentlich kann man es ja schon gar nicht mehr hören. 1997, der Overkill im Krieg der Sterne-Universum? Es scheint so. Nachdem der Regisseur und moderne Märchenonkel George Lucas drei renovierte Kino-Klassiker in die Filmtheater der Welt gebracht hat, sollte es in diesem Jahr auch noch zur PC-Spiele-Trilogie seiner Entertainment-Abteilung kommen. Doch nach Shadows of the Empire kommt es mit Jedi Knight nicht nur zum Höhe-, sondern auch zum Schlußpunkt. Das Strategie-Spiel Rebellion wurde erst kürzlich mit der unbestimmten Terminierung „Winter 1998" weit nach hinten verschoben.

Morgan Kartan, Kyles Vater, lebte einst auf dem Planeten Sullest, der für die Rebellion vor den Kämpfen um Endor ein wichtiger strategischer Stützpunkt war. Dort tauchte eines Tages der Sternenzerstörer Vengeance auf und mit ihm Jerec, ein Jedi-Ritter, der der dunklen Seite der Macht verfallen war. Jerec ist blind, trägt ein Leder-Band vor seinen Augen, und in seinen Mundwinkeln sitzen schwarze Tätowierungen. Jerec nahm Morgan Kartan gefangen, um von ihm die genaue Lage des Tals der Jedi-Ritter in Erfahrung zu bringen. Doch der stolze Kartan blieb standhaft und behielt das große Geheimnis für sich. Außer sich vor Wut enthauptete Jerec Kyles Vater...

Kyle Kartan stand zu dieser Zeit noch im Dienste des Imperiums. Seine erste und auch letzte Mission für den Imperator führte er auf dem kleinen Planetoiden AX-456 durch. Dort verhalf er imperialen Truppen in einen Rebellen-Stützpunkt, um diesen auszulöschen. Aber Kyle zeigte dort bereits seine Ablehnung gegen das zerstörerische Vorgehen des Imperiums und verschonte die unbewaffneten Rebellen, unter denen sich auch seine spätere Weggefährtin Jan Ors befand. Für den erfolgreichen Einsatz wurde Kyle von der imperialen Akademie in Cardia ausgezeichnet. Ein hoher Vertreter des Imperiums mit dem Namen Jerec war es, der ihm die Medaille ans Rever heftete. Am selben Tag aber erhielt Kyle die Nachricht vom Tod seines Vaters, und alle Umstände schienen dafür zu sprechen, daß es ein verbrecherischer Akt der Rebellen gewesen war. Doch Jan Ors war im Besitz einer Droiden-Aufzeichnung, die bewies, daß Jerec und dessen imperiale Handlanger dafür verantwortlich waren. Kyle Kartan sagte sich vom Imperium los, wurde Pirat, und einer seiner ersten Aufträge kam direkt aus dem Rebellen-Hauptquartier: Er sollte die Baupläne des Todessterns stehlen... Damit begann eine Geschichte, die man bereits aus einem anderen LucasArts-Spiel kennt.

VERGLEICH

In den oberen Bereichen des 3D-Action-Genres drängeln sich die Lucas Arts-Vertreter geradezu. Wenn auch jeder seine eigenen Stärken hat, ist eines allen gemeinsam: gutes Leveldesign und abwechslungsreiches Gameplay. Während Mitbewerber zwar technologisch manchmal einen Schritt voraus sein mögen, zählt unter dem Strich das Gesamtpaket. Und das verstehen die Kalifornier wie kaum ein anderer zu schnüren. Da kann lediglich Shinys MDK in Sachen Spielspaß mithalten.

Spiel	Wertung
Jedi Knight	92%
MDK	92%
Outlaws	84%
Shadows of the Empire	82%



Explosionen bieten ein spektakuläres Echtzeit-Lightsourcing.



Während eines Lichtschwertkampfes wechselt man am besten in die Perspektive der Verfolgerkamera.

In Jedi Knight kehrt Kartan zurück, startet eine Reise in seine Vergangenheit und lernt die mysteriösen Kräfte der Jedi-Ritter kennen. Nur mit deren Hilfe kann es ihm gelingen, sieben dunkle Jedi-Ritter davon abzuhalten, die verborgenen Mächte einer alten Jedi-Grabstätte, dem Tal der Jedi-Ritter, für ihre Zwecke zu mißbrauchen. Mit dem mächtigsten von ihnen, Jerec, hat Kyle ohnehin noch eine Rechnung zu begleichen. Dieses Schicksal konfrontiert Kyle mit seiner eigenen dunklen Vergangenheit im Dienste des Imperiums, und er muß sich entscheiden. Wählt er die dunkle Seite der Macht, werden ihm unvorstellbare Möglichkeiten zuteil, aber er muß auf immer mit dem Guten brechen. Entscheidet sich Kyle für die helle Seite, steht er den scheinbar unüberwindbaren Ausgeburten des Bösen gegenüber. Wie auch immer Kyle sich entscheiden mag, es wird das Antlitz der Galaxis auf ewig verändern.

Die beiden Seiten der Macht

Gespielt wird Jedi Knight vornehmlich aus der Ich-Perspektive. Auf den Blickwinkel einer Verfolgerkamera ist jederzeit umschaltbar, die ist besonders während eines Lichtschwert-Duells vorteilhaft oder sei es, um sich einen genaueren Überblick





Beeindruckend wirken die Lichtblitze, die Kyle als Anhänger der dunklen Seite der Macht anwenden kann.



In über 20 Minuten kombiniertem Render- und Realfilm wird die Jedi Knight-Story erzählt. Hier sieht man Kyles Schiff, die Moldy Crow, einmal als 3D-Modell in der eigentlichen Spiel-Engine (ganz oben) und in einer gerenderten Zwischensequenz.

KYLES GEGNER

Hier nur eine kleine Auswahl der Geschöpfe und Maschinen, die sich in Diensten des Imperiums und seiner dunklen Jedis befinden. Sie gehören nicht zu den Schlüsselfiguren, mit denen sich Kyle herumschlagen muß, verfügen aber alle über eigene Angriffs-Techniken.



Probe-Droiden
Die schwebenden Probe-Droiden werden vom Imperium zur Bewachung und Patrouillie eingesetzt und starten ihre Angriffe gerne aus der Höhe.



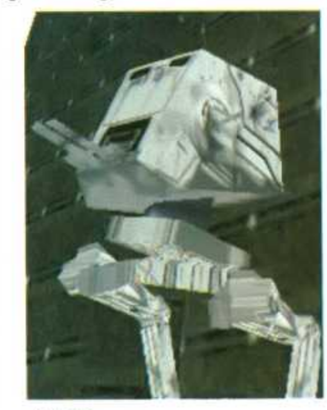
Sturmtruppen
Die imperialen Strumtruppen sind für jeden Star Wars-Veteranen alte Bekannte und trotz ihrer großen Zahl leicht zu überwindende Gegner.



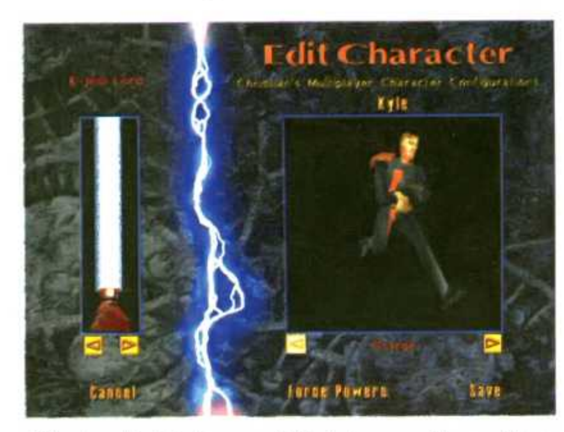
Trandoshans
Die echsenartigen Bounty Hunter der Trandoshan-Rasse sind vor allem aufgrund ihres mächtigen Sprenggewehrs nicht zu unterschätzende Gegner.



Tuskens
Im Gefolge der mit einer modifizierten Wookie-Armbrust ausgestatteten Tuskens können sich einige ihrer liebsten Haustiere befinden: Kell Drachen.



AT-ST
Die kleinere, zweibeinige Walker-Variante der AT-Klasse verfügt über enorm feuerstarke Lasergeschütze, ist dafür aber nicht besonders wendig.



Für das Multiplayerspiel stehen mehrere Alter ego-Charaktere zur Verfügung. Außerdem darf man sich für Laser-Farbe entscheiden.



Trotz SVGA und 3D-Beschleunigung wirken manche Schauplätze in Jedi Knight optisch etwas antiquiert und eintönig.



Beim Studium solcher großer Schalttafeln läßt sich in den riesigen Levels so mancher Hinweis auf ein Fortkommen finden.

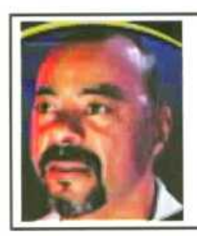
EIN NEUES STAR WARS-ENSEMBLE

Die Riege der Hauptdarsteller liest sich wie die Abschlußklasse einer Jedi-Akademie. Alle wichtigen Charaktere, außer Kyles Verbündete Jan, verfügen über mehr oder weniger große Kenntnisse in den geheimnisvollen Kräften der Jedi-Ritter.





Kyle Katarn: *Kyle findet heraus, daß sein Vater einem alten Jedi-Meister half und dafür gekämpft hat, das Geheimnis des Tals der Jedi-Ritter zu bewahren. Sein Weg führt ihn zurück auf seinen Heimatplaneten, wo er die genauen Umständes des Todes seines Vaters erfährt.*



Rahn: *Der alte Weggefährte von Kyles Vater erscheint dem jungen Mann aus dem Tal der Jedi-Ritter, um ihm ein Lichtschwert zu überreichen und von seinem Schicksal zu erzählen.*



Jan Ors: *Die junge Frau ist Kyles Weggefährtin und steht ihm mit seinem Schiff der Modly Crow zur Seite. Jan ist zuverlässig und für Kyle die einzige Person, der er vertraut.*





Jerec: *Der dunkle Jedi-Fürst Jerec strebt nach der Allmacht, die ihm die gesammelten Kräfte der letzten Jedi-Ruhestätte verschaffen würden.*





Boc: *Der laute und plump wirkende Jedi ist der einzige, der in der Lage ist, mit zwei Lichtschwertern zugleich zukämpfen.*





Sariss: *Die schöne und ruhige Puristin ist mehr eine Beobachterin als Akteurin, führt das Lichtschwert aber mit derart viel Geschick, wie es kein anderer Jedi kann*





Maw: *Dieser Jedi führt ein gewaltiges Schwert. Trotz seiner fehlenden Beine verleihen ihm Jedi-Kräfte große Geschwindigkeit. Nur seine Schwertangriffe sind recht träge.*



Yun: *Der jüngste Jedi-Ritter ist ein ehrgeiziger Emporkömmling, der seine Unverzichtbarkeit beweisen will.*





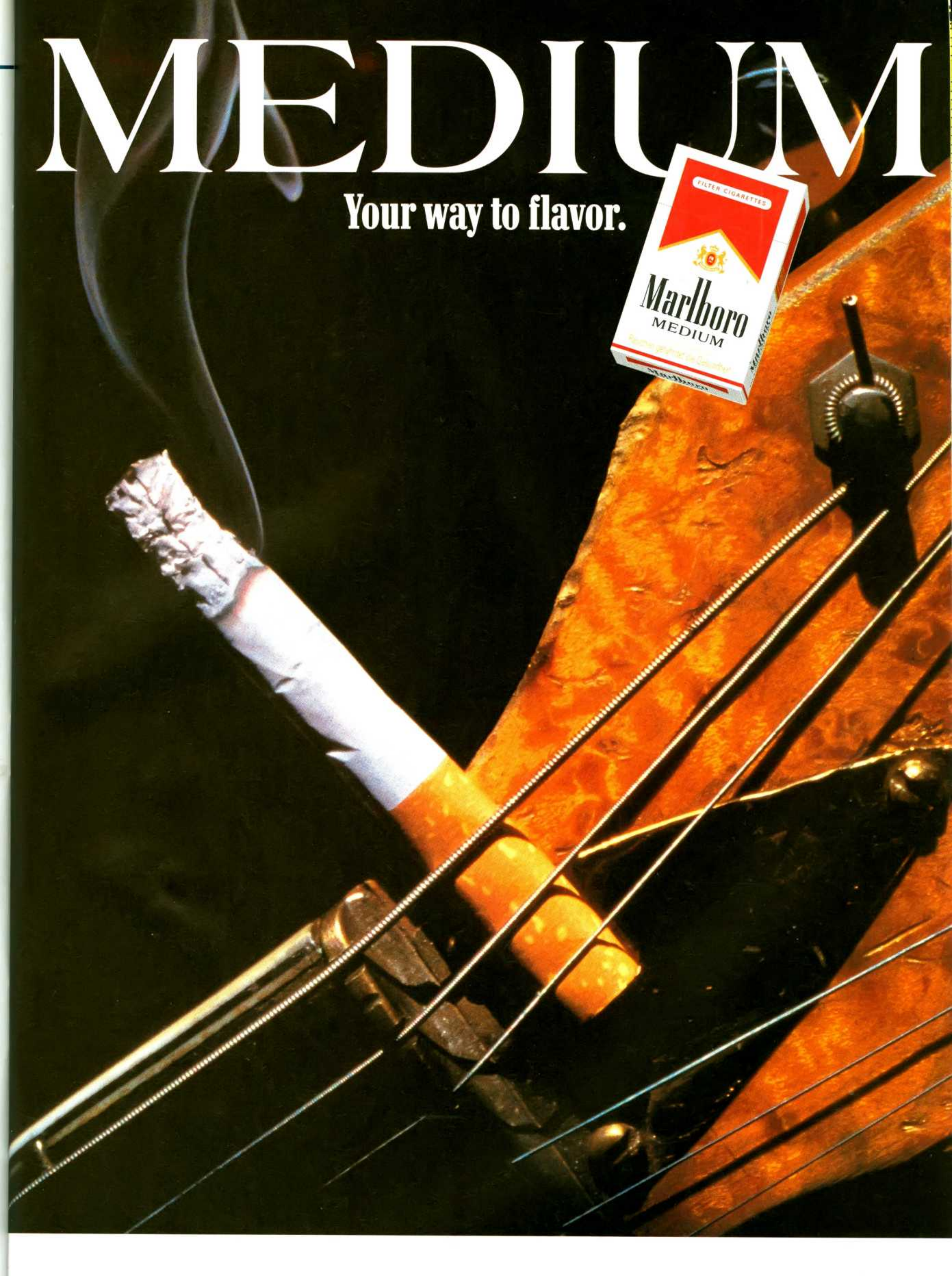




Gorc und Pic: *Die Zwillinge könnten unterschiedlicher nicht sein. Aber gerade das macht sie so gefährlich, da sie nur im Team kämpfen.*

zu verschaffen. Neben Waffen und Munition, die von besiegten Gegnern oder in entsprechenden Vorratskammern aufgenommen werden, muß Kyle auch an seine Gesundheit denken. Rüstungswesten und Bacta-Heiltränke ergänzen die Möglichkeit, die Schildenergie des Kampfanzuges aufzufrischen.

Die Wahl zwischen Gut und Böse, die man als Spieler etwa zur Hälfte der insgesamt 21 Levels zu treffen hat, verändert den eigentlichen Spielverlauf nur unwesentlich. Allerdings wird die eine oder andere Mission ausgetauscht, so daß es sich auf alle Fälle lohnt, beide Seiten durchzuspielen. Als guter Jedi versucht Kyle Kartan, Jerec davon abzuhalten, die Mächte des Jedi-Tals für sich zu gebrauchen, als dunkler Jedi setzt er alles daran, vor Jerec in den Genuß der Geheimnisse zu kommen. Auf beiden Wegen sind Kyles einflußreichste Verbündete seine sich entwickelnden Jedi-Kräfte. In jedem Level kann man sogenannte Machtsterne erringen, die dann nach eigener Wahl in einem Zwischenbildschirm auf die verschiedenen Jedi-Kräfte verteilt werden können. Bis zu vier Sterne können dabei jeder Kategorie zugeordnet werden. Je mehr Sterne sie hat, desto wirkungsvoller ist die entsprechende Jedi-Fähigkeit. Neben den vier Grundeigenschaften eines jeden Jedi-Schülers besitzen die dunkle und helle Seite der Macht weitere vier Kräfte sowie je eine anfangs noch nicht genannte Zusatzkraft. Die Zahl der



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

KYLES BEWAFFNUNG

Teile des Arsenals und deren Gebrauch dürften vielen aus anderen 3D-Actionspielen bekannt sein. Mit Sicherheit einzigartig ist aber der Gebrauch des weltberühmten Lichtschwerts. Manche der Waffen, die Kyle während seiner Abenteuer einsetzt, verfügen über zwei Funktions-Modi.



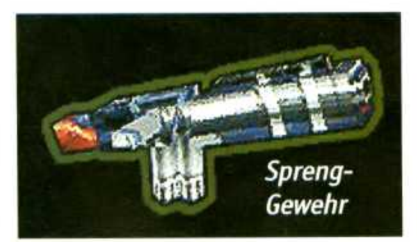






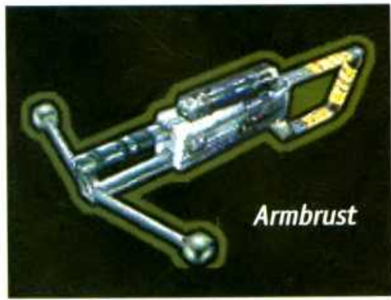


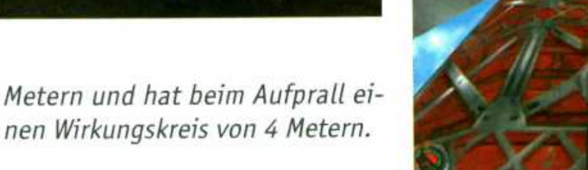














Fäuste
Primär: Faustschlag
Sekundär: Fußtritt
Nur der Vollständigkeit halber kann Kyle auch die Fäuste schwingen und Fußtritte verteilen, wird kaum benötigt.

Bryar-Pistole
Primär: Laser
Sekundär: -
Kyles Standard-Pistole ist ein modifiziertes Gewehr, das zwar sehr handlich und treffsicher, aber auch recht feuerschwach ist.

Sturmtruppen-Gewehr
Primär: Laser
Sekundär: -
Das Standard-Gewehr der imperialen Truppen ist wenig treffsicher, feuert aber in schneller Schußfolge.

Raketenwerfer
Primär: Einzelschuß
Sekundär: Zeitverzögerte Zündung
Die Geschosse dieser Waffe können mit zwei Optionen abgefeuert werden: Die Rakete beim Aufschlag explodieren lassen oder dank Widerhaken mit einer Zeitverzögerung zünden.

Lichtschwert
Primär: Einzelner Schwertstreich
Sekundär: Kombinierter Schwertstreich
Die wahre Waffe der Jedi-Ritter wird von der hellen und der dunklen Seite benutzt. Richtig geführt ist das Lichtschwert die mächtigste Waffe im gesamten Spiel. Ein Jedi kann nicht ohne es besiegt werden. Mit dem Lichtschwert kann man sich auch gegen andere Waffen verteidigen, indem man sich in die Schußrichtung wendet. Dies funktioniert umso besser, je weiter man in der Jedi-Hierarchie nach oben kommt.

Repetier-Gewehr
Primär: Einzelschuß
Sekundär: Dreifach-Schuß
So lange man über ausreichend Munition verfügt, ist das Schnellfeuer-Gewehr als beste Wahl einzustufen. Die zweite Schußoption bietet einen Dreifach-Schuß.

Spreng-Gewehr
Primär: Einzelschuß
Sekundär: -
Die Waffe der Trandoshans feuert eine gewaltige Munitionsmenge bis zu einer Entfernung von 30 Metern und hat beim Aufprall einen Wirkungskreis von 4 Metern.

Thermal-Granate
Primär: Explosion beim Aufschlag
Sekundär: Explosion nach drei Sekunden
Gut geeignet für bewachte Räume. Je länger man die Maustaste gedrückt hält, desto weiter kann Kyle die Granaten werfen.

Minen
Primär: Zeitverzögerte Zündung
Sekundär: Bewegungssensitive Zündung
Minen dienen zur Sprengung von Hindernissen, können aber dank einer Bewegungsmelder-Zündung auch lästige Verfolger abschütteln.

Armbrust
Primär: Energiepfeil
Sekundär: Abprallender Energiepfeil
Einst war die Armbrust die Waffe der Wookies, bis sie von den Tuskens kopiert und leicht verändert wurde. Je länger der Abzug gedrückt bleibt, desto mehr Pfeile werden verschossen. Der zweite Schuß-Modus feuert einmalig abprallende Pfeile.

Machtsterne, die man erhält, kann unter anderem auch durch das Auffinden aller in einem Level befindlichen Geheimräume erhöht werden.

Das Gesamtbild entscheidet
Jedi Knight ist das erste LucasArts-Spiel, das von der neuen 3D-Engine SITH Gebrauch macht. Bei entsprechender Rechenpower erreicht sie in Sachen Detailreichtum und Schnelligkeit ohne 3D-Beschleunigung sehr gute Ergebnisse, die bisher nur von Westwoods Lands of Lore 2-Optik übertroffen werden. Echtzeit-Lightsourcing, Transparenz- oder Explosionseffekte und Animation zeichnen ein überzeugendes Bild der Star Wars-Szenerie. Die alleinige Unterstützung des Direct3D-Standards aber reicht nicht ganz an Lei-





Die externe Kamera verschafft in den teilweise atembraubend designten Levels oftmals mehr Überblick als die Sicht aus der Ich-Perspektive.



Versand

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
7TH LEGION / WIN 95	KD	79,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AGENT ARMSTRONG	KD	69,90
AGES OF EMPIRE (11/97)	KD	99,90
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	75,90
AKTE EUROPA (09/97)	KD	69,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANNO 1602 (11/97)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	75,90
ARMORED FIST 2.0*	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	69,90
AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA-	KD	49,90
BAPHOMETS FLUCH 2 (10/97)	KD	79,90
BEASTS & BUMPKINS	KD	69,90
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BIRTHRIGHT	DA	69,90
BLADE RUNNER (10/97)	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	DA	59,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	KD	89,90
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	KD	29,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMPUGOTCHI -VIRTUELLES HAUSTIER-	KD	19,90
CONSTRUCTOR	KD	75,90
C&C: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C 2 + MISSION + LEVEL + LÖSUNGSBUCH	KD	119,90
C&C 2 Mission: Gegenangriff	KD	29,90
C&C 2 Mission: Vergeltungsschlag (10/97)	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	79,90
D-INFO 97	KD	35,90
DARK COLONY	KD	75,90
DARK REIGN (10/97)	KD	75,90
DEATHTRAP DUNGEON*	KD	89,90
DEMONWORLD	KD	69,90
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER VERGESSENE GOTT (09/97)	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE ENTSCHEIDUNG	KD	69,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DSF GOLF (09/97)	KD	54,90
DUNGEON KEEPER	KD	79,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	79,90
ENEMY NATIONS / WIN 95	KD	69,90
EVIDENCE	KD	69,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	KD	69,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	DA	69,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL (09/97)	KD	69,90
F1 RACING (UBI SOFT 09/97)	KD	75,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	DA	19,90
FALLOUT (11/97)*	DA	69,90
FIFA SOCCER 97	KD	59,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95 (10/97)	KD	75,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	75,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 10/97)	KD	75,90
FIN-FIN ---Der Hit der IFA 97---	KD	89,90
FIRST AID 97	KD	59,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT 09/97)*	E	119,00
FLYING CORPS	KD	39,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	59,90
F L O Y D (10/97)	KD	75,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA	59,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	65,90
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	KD	55,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
H.E.D.Z. (10/97)	KD	69,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE (10/97)	KD	79,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 4	KD	69,90
HUGO 5	KD	65,90
iF22 ASF	KD	85,90
IMPERIUM GALACTICA	KD	75,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INCUBATION (10/97)	KD	69,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95	KD	75,90
INTERSTATE 76	KD	79,90
I-WAR (10/97)	KD	89,90
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD	79,90
JACK ORLANDO	KD	39,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	E	89,90
KAI'S PHOTO SOAP	KD	89,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95*	KD	29,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung	KD	69,90
LEGACY OF KAIN (10/97)	KD	75,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
LEVIATHAN	KD	75,90
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	DA	59,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
MACHINE HUNTER	KD	65,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MASS DESTRUCTION	KD	65,90
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA (10/97)	KD	75,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	KD	79,90
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	KD	59,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONKEY ISLAND 3 (updatefähig) (10/97)	DA	79,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION (10/97)	KD	69,90
MONSTER TRUCKS	DA	75,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
NBA 98 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
NBA HANGTIME (09/97)	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (10/97)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95 (10/97)	KD	75,90
OSTFRONT / WIN 95 (09/97)	KD	69,90
OUTLAWS	KD	79,90
OUTPOST 2.0 (09/97)*	KD	79,90
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZERGENERAL 3D (10/97)	KD	69,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE (11/97)	KD	79,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD	65,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (09/97)	KD	65,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (11/97)	KD	75,90
POWER BOAT (10/97)	DA	69,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD (10/97)	KD	49,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL MOON RISING (10/97)	DA	75,90
RED BARON 2 (10/97)	KD	75,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	75,90
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
SHADOWS OF THE EMPIRE (updatefähig)	DA	79,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95 (09/97)	KD	75,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
SPEEDSTER	DA	39,90
STAR COMMAND	KD	69,90
STAR CRAFT (10/97)	KD	89,90
STAR FLEET ACADEMY ENGLISCH	E	69,90
STAR FLEET ACADEMY DEUTSCH	KD	69,90
STAR GLADIATORS	DA	85,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
SUB CULTURE (11/97)	DA	69,90
SUPER BUBSY / WIN 95	DA	39,90
SUPER SONIC RACERS (09/97)	KD	69,90
SWING	KD	39,90
TERRACIDE	DA	69,90
TEST DRIVE OFFROAD	DA	79,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TIGER SHARK / WIN 95	DA	69,90
TITANIC (10/97)	KD	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 (11/97)	KD	79,90
TOTAL ANNIHILATION (10/97)	KD	79,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET (10/97)	E	79,90
UNREAL (09/97)*	DA	79,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA	69,90
VMX RACING	DA	79,90
WALLACE & GROMIT	DA	54,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
WARGODS (09/97)	DA	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	KD	69,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	75,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
7TH GUEST / 11TH HOUR (09/97)	DA	29,90
3D ULTRA PINBALL 1	KD	29,90
ACES OF THE DEEP	KD	29,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
ALBION	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	KD	49,90
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BAPHOMETS FLUCH (09/97)	KD	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BERMUDA SYNDROME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BING! SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	24,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC (09/97)	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	39,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	KD	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (SOFTPRICE)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GUN PACK: GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HUGO 3	KD	29,90
HYPERBLADE	KD	29,90
INCA COLLECTION 1+2	KD	39,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7	KD	34,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	39,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	KD	39,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAD TV 2	KD	39,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	39,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POLE POSITION	KD	29,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	59,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	24,90
PYST	KD	19,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC (09/97)	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LUCASARTS)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 CLASSIC (09/97)	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	DA	19,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	24,90
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	49,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK (09/97)	KD	24,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC (09/97)	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	35,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	KD	29,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	KD	35,90

PC Zubehör

Artikel		Preis
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	DA	79,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	DA	499,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PNP	DA	399,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK	DA	249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL	DA	239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS	DA	219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD	DA	219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	DA	159,90
VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK		84,90

Sportfans aufgepaßt !!!
Anfang Oktober erwartet Euch der große
NHL 98 Event
von Electronic Arts und WIAL
in DARMSTADT !!!
Den genauen Termin und sonstige Details findet Ihr in der Tagespresse !!!

TIPS & CHEATS LÖSUNGEN — **PC HILFE 0190 - 77 88 88** — TECHNISCHER SUPPORT
Ein Service der Mr Game's GmbH in Zusammenarbeit mit WIAL Versand Service, Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.**

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

11/97 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG III/97
GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

NAME: ______________________

STRASSE: ______________________

PLZ/ORT: ______________________

DIE JEDI-KRÄFTE

Wie ein wirklicher Jedi-Schüler lernt man im Verlaufe des Spiels die unterschiedlichen Kräfte der Macht kennen und richtig einzusetzen. Durch ein fast Rollenspiel-ähnliches Punktesystem hat der Spieler selbst Einfluß auf den Ausbau seiner Jedi-Kräfte. Durch absolvierte Levels, gefundene Verstecke und besondere Leistungen kann man mehr oder weniger Jedipunkte gewinnen, durch die man seine Kräfte verstärken oder neue hinzulernen kann. Entsprechend steigt man auch in der Jedi-Rangordnung auf, während man das Spiel als Uneingeweihter beginnt, finden sich die höchsten Weihen als Jedi-Meister und vor allem als Jedi-Fürst. Da man sich an einer Schlüsselstelle, etwa zur Mitte des Spiels, für die dunkle oder die helle Seite der Macht entscheiden kann, bleiben einige Jedi-Fähigkeiten der anderen Seite vorbehalten. Ab Level 12 lohnt es sich deshalb auf jeden Fall Jedi Knight noch einmal zu spielen.



Die in einem Level verdienten Sterne können selbst auf die freigeschalteten Jedi-Kräfte verteilt werden.

Kräfte aller Jedi -Schüler

 ***Speed:*** *Kyle fühlt die Macht durch seine Gliedmaßen strömen und kann seine Laufgeschwindigkeit mehr als verdoppeln.*

 ***Jump:*** *Eine der wichtigsten Kräfte. Manche Hindernisse sind ohne zehn Meter weite Sprünge kaum zu überwinden.*

 ***Pull:*** *Damit können Gegenstände per Telekinese bewegt werden. Sehr praktisch, um die Gegner zu entwaffnen.*

 ***Seeing:*** *Enthüllt Position und Lage von Gegnern und Gegenständen.*

Kräfte der hellen Seite

 ***Healing:*** *Wie durch ein Wunder werden Knochenbrüche und Verletzungen geheilt. Verbraucht aber viel der Jedi-Energie.*

 ***Persuasion:*** *Wie eine klassische Tarnkappe macht diese Kraft Kyle für jeden Gegner unsichtbar.*

 ***Blinding:*** *Ein greller Lichtblitz blendet jeden Gegner für wenige Sekunden. Besonders wirksam gegen die dunkle Seite.*

 ***Absorb:*** *Saugt die Jedi-Kräfte des Gegners ab, die man dann für sich selbst benutzen kann.*

 ***Protect:*** *Bildet für kurze Zeit ein undurchdringliches Schutzschild um Kyle.*

Kräfte der dunklen Seite

 ***Throw:*** *Per Telekinese kann der Gegner durch umherfliegende Trümmerteile schwer getroffen werden.*

 ***The Grip:*** *Auf weite Entfernung kann dem Gegner durch telekinetische Umklammerung Schaden zugefügt werden.*

 ***Thunder Bolts:*** *Die zerstörerischen Blitze prasseln über das Opfer und entziehen ihm Lebenskraft.*

 ***Destruction:*** *Ein gewaltiger Energieball wird in die Richtung des Gegners abgefeuert, der zudem eine Streuwirkung hat.*

 ***Evil Sight:*** *Nur per Kraft der Gedanken wird mittels des bösen Blicks dem Gegner die Lebensenergie entzogen.*

stungsfähigkeit 3D-Chip-optimierter Grafik-Engines oder gar Silicon Graphics OpenGL-Standard heran. Ganz anders die Musik- und Sounduntermalung, die mit bis zu 24 digitalen Kanälen eine ungeahnte Atmosphäre erzeugt und natürlich auf den Motiven der berühmten Filmmusik von John Williams beruht. Die Benutzerführung ist LucasArts-typisch ohne Makel. Speichermöglichkeiten gibt es zu jeder Zeit über einen Pausebildschirm, von dem man auch eine 3D-Karte des aktuellen Levels einsehen



Ein, zwei Bisse dieser gefräßigen Fisch-Kreaturen können Kyle schon ganz schön in Verlegenheit bringen.



Gegen den riesigen AT-AT muß Kyle glücklicherweise nicht antreten. Der AT-ST-Walker macht dem Jedi schwer genug zu schaffen.



Bei der anfangs noch verborgenen Sonderkraft der hellen Jedi-Ritter handelt es sich um ein äußerst wirkungsvolles Schutzschild.

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen



Sonderangebote

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	22,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Baphomets Fluch	DV	24,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Bleifuss	DV	24,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	29,95
Civilization	DV	26,95
Colonization	DV	26,95
Conquest of the New World	DV	24,95
Der Reeder	DV	19,95
Descent 2	DV	24,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Fugger 2	DV	24,95
Discworld	DV	29,95
own in the Dumps	DV	37,95
FIFA Soccer '96	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Machine	DV	24,95
Gene Wars	DV	39,95
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Mad TV 1+2	DV	24,95
Monkey Island 1+2	DV	24,95
Normality	DV	32,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Pole Position	DV	32,95
Project Paradise	DV	19,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Road Rash	DV	29,95
Sensible World of Soccer	DV	19,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Sherlock Holmes 2	DV	29,95
Simon the Sorcerer 1 + 2	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	29,95
Steel Panthers	DV	29,95
Stonekeep	DV	24,95
Super EF 2000	DV	29,95
SWIV 3D	DV	32,95
Syndicate Wars	DV	39,95
Theme Park	DV	29,95
This means war!	DV	29,95
Time Commando	DV	39,95
Toonstruck	DV	24,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	27,95
Ultima 8	DV	29,95
Vollgas	DV	24,95
Wing Commander 3	DV	35,95
Wizardry 7	DV	19,95
Worms & Zusatz-CD	DV	29,95
X-COM	DV	27,95
X-Wing Edition	DV	24,95
Zork Nemesis	DV	29,95

Lösungsbücher zu allen namhaften Spielen je 14,95,-

72,95 BAPHOMETS FLUCH II – DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS



77,95

BLADE RUNNER 87,95

F1 Manager Professional 69,95

LANDS OF LORE – GÖTTERDÄMMERUNG 72,95



*79,95

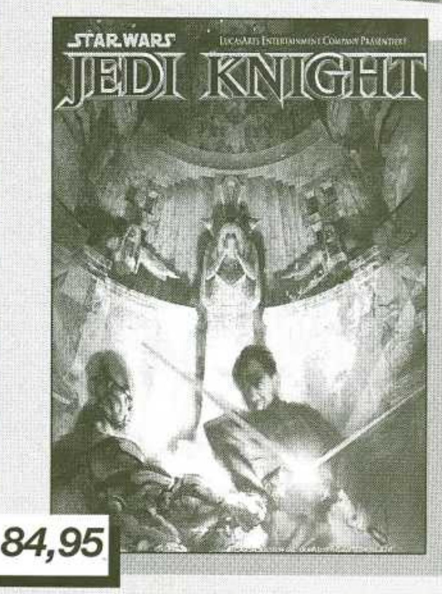
Spiele Sammlungen

Titel	Preis
20 Giant Games DA Dune, Lands of Lore, Kyrandia 2, Master of Orion, F1 Grand Prix, Civilization, Starlord, Subwar 2050, B17, Dogfight, Pool, Machiavelli, F117A, Sensible Golf, F15III u.v.a.	74,95
Gamebox DV Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	44,95
Gold Games Collection DV Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	39,95
Gold Games Collection 2 DV Toonstruck, Orion Burger, Baphomets Fluch, Z, Warwind, J. Alliance 2, Star General, Tilt!, Bleifuss, DSA 3, Virtua Fighter, Apache Longbow, Indy Car 2, Earthsiege 2, Hind u.v.a.	39,95
LucasArts Exklusiv Edition DV Maniac Mansion1+2, Zak McKracken, Loom, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Sam + Max	56,95

COMMAND & CONQUER 2 Mission CD: Vergeltungsschlag 27,95

82,95

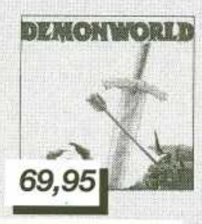




84,95



INDUSTRIE GIGANT 69,95







CD-ROM

Titel		Preis
176 Lösungen + 350 Cheats	DV	24,95
688(I) Hunter/Killer	DV	77,95
7th Legion	DV	79,95
Age of Empires	DV	94,95
Agent Armstrong	DV	74,95
AH-64D Longbow 2 *	DV	76,95
Akte Europa	DV	74,95
Alexander der Große	DV	69,95
Anno 1602	DV	77,95
Anstoss 2	DV	74,95
Armored Fist 2	DV	77,95
Atlantis	DV	79,95
Atomic Bomberman	DV	59,95
Baphomets Fluch 2	DV	72,95
Beasts & Bumpkins	DV	69,95
Biing! - Special Edition	DV	34,95
Blade Runner *	DV	87,95
Bleifuß Fun	DA	59,95
Civilization 2	DV	54,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Comanche 3	DV	77,95
Command & Conquer 1 SVGA	DV	87,95
Command & Conquer 2	DV	87,95
Command & Conquer 2 Level-CD:		
Der Gegenangriff	DV	27,95
Vergeltungsschlag	DV	27,95
Conquest Earth	DV	82,95
Constructor	DV	74,95
Creatures	DV	36,95
Creatures Zusatz-CD	DV	19,95
Daggerfall	EV	64,95
Dark Colony	DV	74,95
Dark Earth	DV	77,95
Dark Reign	DV	84,95
Das Schwarze Auge 1-3 incl. Lösung	DV	36,95
Demonworld	DV	69,95
Der Industriegigant	DV	69,95
Der Industriegigant Zusatz-CD	DV	32,95
Diablo	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	DA	19,95
Die Siedler 2	DV	67,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Die Siedler 2 - Übersiedler	DV	19,95
Die Siedler 2 - Gold Edition	DV	74,95
Dominion	DV	79,95
Dungeon Keeper	DV	77,95
Dung. Keeper: Deeper Dungeons *	DV	33,95
Earth 2140	DV	37,95
Earth 2140 Mission Pack 1	DV	24,95
Earth 2140 Lösungsheft	DV	19,95
Ecstatica 2	DV	79,95
Elisabeth I.	DV	69,95
Extreme Assault	DV	69,95
F1 Racing Simulation	DV	76,95
F-16 Fighting Falcon	DA	66,95
Fallout *	DV	74,95
FIFA Soccer '97	DV	64,95
FIFA Soccer '98 *	DV	76,95
FIFA Soccer Manager	DV	69,95
Fighters Anthology	DV	79,95
Flight Simulator 98	EV	119,00
Floyd	DV	74,95
Forgotten Realms Archives	EV	59,95
(Sammlung von 12 SSI-Klassikern)		
Formula 1 Grand Prix 2	DV	72,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	DV	19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	26,95
Formel 1 GP 2 Strecken-Pack	DV	29,95
Formel 1 Manager Professional	DV	69,95
G-Police	DV	89,95
Galapagos	DV	76,95
Hattrick! Wins *	DV	69,95
Have a N.I.C.E. day! Track Pack	DV	29,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	74,95
Imperialismus	DV	74,95
Incubation	DV	69,95
Jack Orlando	DV	36,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
Jedi Knight	DA	84,95
Lands of Lore 2	DV	72,95
Leviathan	DV	74,95
Links LS 1998 Edition	DV	89,95
Little Big Adventure 2	DV	77,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lords of the Realm 2 Zusatz-CD	DV	22,95
Master of Orion 2	DV	74,95
M.A.X.	DV	44,95
MDK	DV	44,95
Monkey Island 3 *	DV	84,95
Moto Racer	DV	77,95
NBA Live '97	DV	64,95
Need for Speed 2	DV	77,95
NHL Hockey '98	DV	77,95
Outlaws	DV	77,95
Pazifik Admiral	DV	79,95
Populous 3 *	DV	79,95
Privateer 2	DV	59,95
Pro Pinball - Timeshock!	DA	69,95
Resident Evil	DV	74,95
Schleichfahrt	DV	36,95
Sega Worldwide Soccer	DV	74,95
Shadows of the Empire	DA	77,95
Silent Hunter Zusatz-CD 1 o. 2	DV	29,95
Sim City 2000 Collection	DV	89,95
Sim Copter (Win 95)	DV	74,95
Star Command	DA	74,95
StarCraft *	DV	89,95
Star Trek Generations	DV	79,95
Star Trek Starfleet Academy	DV	79,95
Swing	DV	39,95
Theme Hospital	DV	77,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	46,95
Tomb Raider 2	DV	V.mö.
Total Annihilation	DV	79,95
Turok	DV	V.mö.
Vermeer	DV	57,95
Virtua Fighter 2	DA	74,95
Warlords 3	DV	79,95
Wing Commander 4	DV	59,95
X-COM - Apocalypse	DV	79,95
X Wing vs. TIE Fighter	DA	74,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Münsterstr.98
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 • Fax: 0 28 71 / 86 31

PC ACTION PRÜFSTAND

Wer Jedi Knight richtig genießen will, kommt an einer leistungsfähigen 3D-Beschleunigerkarte nicht vorbei. Nur unter Zuhilfenahme von Direct 3D erhält man die 16 Bit-Farbpalette und vor allem eine vernünftige Geschwindigkeit. Auf Systemen mit weniger als 200 MHz kann die Verkleinerung des Bildschirmausschnittes Hilfe bringen. Außerdem gibt es fast ein Dutzend möglicher Auflösungs-Einstellungen. Nachfolgende Angaben beziehen sich auf ein monitorfüllendes Bild und volle Detaillast.

VGA 320x200/8



SVGA 640x480/8



VGA D3D 640x480/16

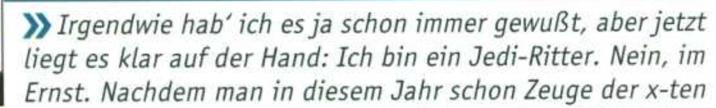
	VGA 320x200/8	SVGA 640x480/8	VGA D3D 640x480/16
Pentium 100, 16MB, 2MB Elsa Trio	gut spielbar	unspielbar	gerade noch spielbar
Pentium 166, 32MB, 2MB Elsa Trio	optimal	kaum spielbar	gut spielbar
Pentium 200 MMX, 32MB, 2MB Elsa Trio+Direct3D	optimal	optimal	optimal

kann. Die gut gelungenen Filmsequenzen werden nach ihrer Freischaltung in einer Art Archiv abgelegt und können jederzeit wieder eingesehen werden. Auch die 3D-Action-typische Steuerung kann von dort aus während des laufenden Spiels angepaßt werden, wobei die kompletten Tastatur-, Maus- und Joystickeingaben nach eigenem Geschmack konfiguriert werden. Die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nur in der Anzahl der Gegner, leider nicht in deren Verhalten. Gegnerintelligenz ist wie bei allen Actionspielen auch ein Problem von Jedi Knight. Es wirkt schon etwas verwunderlich, daß die Sturmtruppen des Imperiums ihre selbsterbauten Verschanzungen nicht kennen. Jedenfalls versuchen sie bei Sichtkontakt zum Spieler durch Scheiben oder Energiebarrieren zu feuern. Schade, aber Herausforderungen gibt es genug. Ein nicht zu unterschätzender Spielspaßwert kommt der Einbindung der Jedi-Kräfte zu, mit deren Anwendung es einfach kurzweilig ist herumzuexperimentieren und für bestimmte Gegner unterschiedliche Vorgehensweisen zu entwickeln. Gleiches gilt für den Gebrauch des Lichtschwerts.

Ganz nebenbei bietet Jedi Knight übrigens auch ein gutes Betätigungsfeld für Multiplayer-Liebhaber, obwohl die Zahl der Levels mit insgesamt acht doch recht dürftig ausgefallen ist. Schnell wird im Spiel gegen ebenbürtige Gegner klar, welche Macht die Jedi-Kräfte und das Laserschwert ausüben können, und alsbald wird man diese auch noch so schlagkräftigen Waffen vorziehen.

Christian Müller

KOMMENTAR



» Irgendwie hab' ich es ja schon immer gewußt, aber jetzt liegt es klar auf der Hand: Ich bin ein Jedi-Ritter. Nein, im Ernst. Nachdem man in diesem Jahr schon Zeuge der x-ten Kinofassung der Star Wars-Trilogie wurde, ist LucasArts' 3D-Action-Epos in mancherlei Hinsicht etwas Besonderes und hat sogar Premierencharakter. Die im Gegensatz zu Shadows of the Empire exklusive PC-Entwicklung bietet a) die ersten realen Spielfilmsequenzen seit der „Rückkehr der Jedi-Ritter", b) erstmalig einen tiefen Einblick in den praktischen Gebrauch der Macht und c) den ersten Lichtschwert-Simulator. In Zusammenhang mit der Lucasschen Akribie in Sachen Level-Design und dem unbestreitbaren Atmosphäre-Bonus à la Star Wars wird man unweigerlich an den Monitor gefesselt. Besonders gefallen hat mir, daß die Designer den Gebrauch der Jedi-Kräfte auch notwendig gemacht haben. Zwar läßt sich so manche Hürde im Spiel auch mit konventioneller Run & Gun-Taktik nehmen, der richtige Einsatz der Jedi-Fähigkeiten aber erleichtert das Bildschirmleben ungemein. Weniger beeindruckt hat mich die Grafik-Engine, die zwar grundsolide und mit entsprechender Hardware auch sehr schnell ist, aber der ganz große Boaah-Effekt wollte nicht aufkommen. Dazu wirken die Figurenmodelle und manche Levelgebilde zu kantig und die Texturen etwas eintönig. Im Thema Gegner-KI scheint für alle Spiel-Entwickler eine der großen Problemstellungen für das nächste Jahrtausend zu liegen. Auch Lucas Arts schafft es nicht, hier eine zufriedenstellende Lösung anzubieten. Trotzdem, wer das derzeit unter dem Strich beste 3D-Actionspiel sucht und zudem über Möglichkeiten zu Multiplayer-Sessions verfügt, ist bei Jedi Knight genau richtig. «

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Win 95
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Quad Speed CD-ROM, Direct 3D
Technik: VGA, SVGA/SB/CD-Audio/Direct3D
Multiplayer: 8-Sp.-IPX, 8-Sp.-TCP/IP, Seriell, Modem
Handbuch: deutsch — **Sprache:** englisch
CD/HD: 800 MB/45-250 MB — **Preis:** cca. DM 100,-
Hersteller: LucasArts — **Veröffentlichung:** erhältlich
Grafik: 88% — **Sound:** 92% — **Genre:** Action

92% Einzelspiel — **92%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Machtvoller Auftritt: das bisher Star Wars-Spiel «

G-Police • Action

LICHTSPIELE

Polizeieinsätze laufen gezielt ab. Jedenfalls meistens. Wenn aber plötzlich Hugos Pommesbude an der Ecke in die Luft fliegt, weil ein noch unbedarfter Beamter aus Versehen eine Rakete mit sechs Sprengköpfen gezündet hat, kann dies eigentlich nur auf einem Mond passieren, dessen Name so ähnlich wie ein Keksriegel klingt: Auf Callisto, einem Jupitertrabanten, fliegen Ordnungshüter der Zukunft in düsengetriebenen, hubschrauberähnlichen Flugzeugen Streife. Bei G-Police wird der Spieler dorthin versetzt.

Wir schreiben das Jahr 2097, die Menschheit hat das Sonnensystem für sich erobert. Auf dem Jupitermond Callisto leben die Bürger unter riesigen Kuppeln, sogenannten Domes, die durch Transitwege verbunden sind. Firmenimperien herrschen über das autarke Reich. Sie gründen die G-Police, die als schlagkräftige Truppe das Gesetz vertreten soll. Hier setzt die Aufgabe des Spielers ein, der in die Rolle des Havoc-Piloten Jeff Slater schlüpft und zwischen die intriganten Fronten zweier Unternehmen gerät.

35 Missionen

G-Police unterstützt nicht nur 3Dfx, sondern über Direct 3D auch andere Grafikkarten und außerdem Force Feedback-Joysticks. Im Cockpit seines Fluggefährts muß der PC-Besitzer 35 Missionen bewältigen, die in fünf Kampagnen unterteilt sind und per gerenderter Zwischensequenzen zu einer interessanten Science-Fiction-Story verwoben werden. Slater muß Schmuggelgut identifizieren, Frachter mit Lähmstrahlen stoppen, ganze Gebäude und Versorgungsbrücken sprengen, Carepakete in Form von Munition für Fußvolk-Kollegen abwerfen und natürlich etliche Fluggeräte und Fahrzeuge zerbröseln. Ab und zu darf er die ihm zugeteilten Wingmen befehligen. Im Spiel versteckt sind fünf Geheimlevels, die sich nur offenbaren, wenn man bestimmte Missionen besonders erfolgreich abschließt. Vorher kann im Rahmen mehrerer Trainingseinheiten der Umgang mit dem Heli geübt werden. Um Munition zu tanken, muß der Havoc auf bestimmten Gebäuden landen. Schäden repariert das wendige Wunderding übrigens während des Fluges. Das dauert bei stark gesunkener Schildenergie allerdings recht lange. Die Cockpitanzeigen sind übersichtlich, besonders nützlich ist das 3D-Radargerät, das nicht nur die Entfernung zu ei-



Rumms, und tschüs! Die feindliche Flugmaschine links verglüht in einem riesigen Feuerball. Der nächste, bitte...



Grafische Leckerbissen: Bevor die getroffenen Gegner zu Boden trudeln, explodieren und sich in Schall und Rauch auflösen, fangen sie erst Feuer.



In einer Mission muß eine Rakete abgefangen werden. Glücklicherweise ist der Havoc flink.



Die Chefetage der G-Police: Captain Horton (links) und Officer Speke (rechts), gewissermaßen eine Politesse.

nem Ziel, sondern auch dessen Höhe und die so wichtigen Waypoints anzeigt. Eine zusätzliche Orientierungshilfe liefert die zoombare Karte.

Grafisch hat G-Police im wahrsten Sinne des Wortes einige Highlights zu bieten: Nie wurden Explosionen, Flammen und Düsentriebwerke lichttechnisch derart in Szene gesetzt. Es ist ein Genuß, schwer getroffene Gleiter gen Boden trudeln und dort zerbersten zu sehen. Die in den Kunsthimmel wachsenden, beleuchteten Bürogebäude vermitteln ein tolles Gefühl von Höhe. Die Häuserschluchten sind mit liebevollen Details wie Laternen, Ampeln oder Werbetafeln versehen. Auf den Straßen fahren Zivilfahrzeuge umher. Selbst kleine, an den Film Tron erinnernde SpeederBikes wuseln durch die Gegend.

Stimmungsvolle Sounds

Verstärkt wird die Atmosphäre des düsteren Endzeitszenarios im Blade Runner-Stil durch die stimmungsvollen Sounds. Alle 15 Waffensysteme (vom Maschinengewehr über die Dispersions-Rakete bis zur 1000-Kilo-Bombe) wirken sich nicht nur unterschiedlich aus, sondern haben außerdem die passenden Krach-Wumm-Effekte.

VERGLEICH



Betrachtet man G-Police, ist ein Vergleich mit Extreme Assault unumgänglich, weil sich die beiden Actionshooter sehr ähnlich sind. Die neue Heli-Opera von Psygnosis bietet ausgefeiltere Levels, noch schönere Explosionen und einen Tick mehr Atmosphäre. Blue Bytes Extreme Assault präsentiert sich bei der Grafik abwechslungsreicher, darf auch im Netz gezockt werden und ist nicht ganz so schwierig zu knacken. Bei Descent 2 und Tunnel B1 kann unterdessen die Grafik (altersbedingt) nicht mehr Schritt halten.

Spiel	Wertung
G-Police	*88%*
Extreme Assault	*88%*
Descent 2 ......(abgewertet)	*80%*
Tunnel B1	*76%*

EIN BEISPIEL

Eskorten gehören für die Mitglieder der G-Police zum täglichen Geschäft. In Mission 5 beispielsweise muß eine hochrangige Unternehmerin, Natalie Argenta, vom Raumhafen zum Firmensitz begleitet werden. Klar kommt es zu Zwischenfällen: Mehrere Luftangriffe und Straßenblockaden beschäftigten unseren fliegenden Polizeibeamten, der von Bodenpersonal und einem Wingman unterstützt wird. Läuft alles gut, kommt die Dame samt ihrer dicken Limosine in sicheren Gefilden an.



Nach der Missionsbeschreibung...



schließt man sich dem Konvoi an,



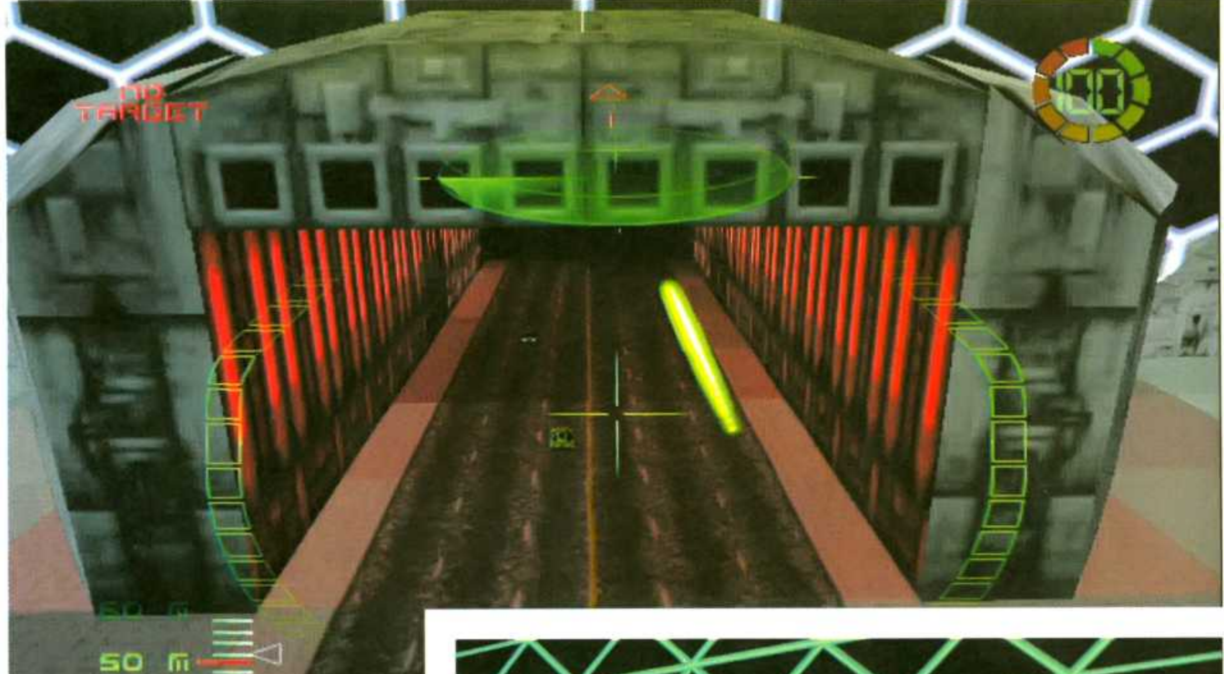
wehrt mehrere Flugangriffe ab,



räumt zwei Straßenblockaden



und bringt die Präsidentin heim.



Tunnels (oben) sind superschnelle Verbindungswege zwischen den einzelnen Domes der Stadt.



Havoc-Pilot Slater muß auch solche dicken Brummer angreifen.



Wenn dem Havoc die überlebenswichtige Munition ausgeht, kann er in bestimmten Stationen nachgerüstet werden.

Die dramatische Musik und der Funkverkehr machen den Hörgenuß perfekt. Für die in Deutschland erscheinende Version wurden als Synchronsprecher unter anderem Klaus Kindler (Clint Eastwood) und Wolfgang Pampel (Harrison Ford) verpflichtet.

Steuern läßt sich der wehrhafte Havoc sehr gut. Artig zieht das tonnenschwere Monster seine Runden, nimmt Objekte ins Fadenkreuz, steigt und sinkt, beschleunigt per Afterburner und schaltet durch die Waffensysteme. Der Pilot kann sich, nur eingeschränkt von den Kuppelwänden, völlig frei durch die Stadtteile bewegen. In der Praxis sieht's freilich anders aus: Der digitale Vorgesetze wird sich herzlich bedanken, wenn sein Angestellter nicht am Brennpunkt des Geschehens ist und statt dessen eine Sightseeing-Tour durch den Landwirtschafts-Dome macht.

Harald Fränkel

KOMMENTAR



» Wer G-Police spielt, bekommt eine geballte Ladung Action mit einem Schuß Strategie serviert. Besonders gefallen haben mir die düstere Endzeitstimmung, die superben Explosionen und der erstklassige Sound, der nicht nur gut klingt, sondern auch richtig Sinn macht: Wer dem Funkverkehr aufmerksam lauscht, bekommt wichtige Tips und hat mehr vom Leben. Auch die futuristische Story ist gelungen. Auf Dauer eintönig wirkt die Grafik. Der PC-Besitzer ist ständig nur in Städten unterwegs und düst außerdem immer in nächtlichen Szenarien durch die Gegend. Dadurch kommen aber zugegebenermaßen auch die spektakulären Lichteffekte besonders gut zur Geltung. «

Mindestens:	Pentium 133, 32 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	P 200, 16 MB RAM, 3D-Karte 4 MB VRAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB/CD-Audio/Force Feedback-Support
Multiplayer:	-

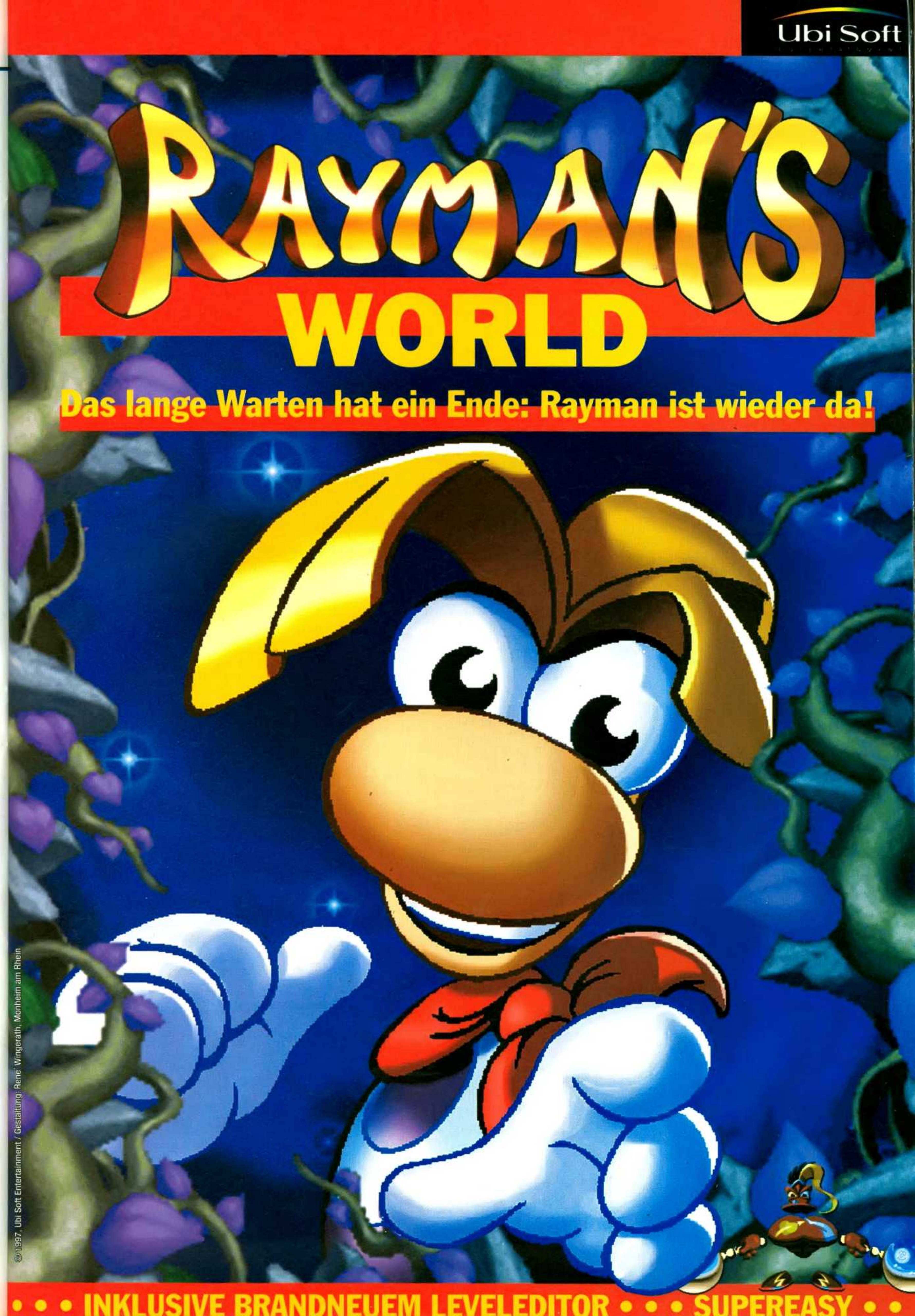
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	637 MB/1,3 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	Ende Oktober

Grafik: 88% | Sound: 90% | Genre: Action

88% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

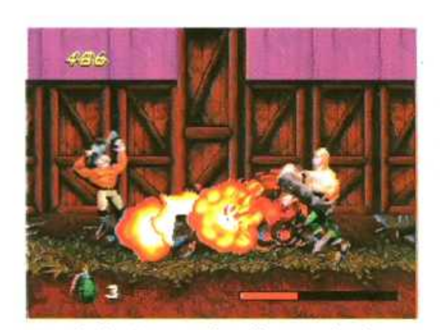
» *Ein Feuerwerk, im wahrsten Sinne des Wortes* «


Ubi Soft
RAYMAN'S
WORLD
Das lange Warten hat ein Ende: Rayman ist wieder da!
© 1997, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: René Wingerath, Monheim am Rhein
• • • INKLUSIVE BRANDNEUEM LEVELEDITOR • • • SUPEREASY • •

Agent Armstrong • Action

AGENT 08/15

Steed Armstrong ist ein toller Hecht. Seine Markenzeichen sind die breiten Schultern und die Elvistolle, außerdem hat er Überzeugskraft (in Form einer Thompson-Maschinenpistole). Schade nur, daß die Programmierer von King of the Jungle das Leben des Aushilfsrambos nicht allzu heldenhaft rübergebracht haben.



Muskelmöpse wie dieser sind wegen ihrer Riesenwummen lästig.



An einer Briefingkarte wählt Armstrong die Missionen aus.



Feindliche Dschungelguerillas wollen den Pixelhelden braten.

Agent Armstrong vertritt anno 1930 im Auftrag eines Geheimdienstes das Gesetz und nimmt es mit dem Gangstersyndikat von Spats Falconetti auf. Der Spieler steuert den stolzen Recken in der Seitenansicht durch 25 Levels, wobei er sich unter anderem durch Hafengelände, Dschungelgebiete, Unterwasserwelten und Eislandschaften bewegt. Extras wie Medi-Kits, Handgranaten und Bomben helfen beim Überleben.
Abgesehen davon, daß man so ziemlich alles über den Haufen schießen muß, was um einen herumkreucht, dürfen auch Nebenjobs erledigt werden. So warten gefangene Kollegen auf Rettung, es müssen Geheimpläne gestohlen oder Stützpunkte gesprengt werden. Agent Armstrong deutliche Adventureelemente zuzuschreiben, ist vermessen – da ändern selbst einige mehr oder weniger versteckte Knöpfchen nichts, die es zu drücken gilt. Das Spiel geht viel mehr in Richtung Jump&Run, statt auf Puzzlekost zu setzen. Rätselhafter sind da schon einige Missionsziele. Wenn man beispielsweise ewig in der Gegend rumgurken muß, nur um die richtige Stelle für eine bestimmte, laut Briefing unbedingt notwendige Aktion zu finden, möchte man ab und an entweder seinen PC zum Fenster rausschmeißen (die Impulsiven) oder nur ein bißchen weinen (die Sensibelchen).

Fußkranker Ballettänzer

Die gerenderten Grafiken und Animationen von Agent Armstrong wirken hausbacken. Dabei stört es weniger, daß das Kraftpaket Steed beim Springen wie ein fußkranker Ballettänzer bei einer Laienaufführung von Schwanensee durch die Gegend hopst. Negativ fällt eher die krümelige VGA-Auflösung auf, die bei Nahaufnahmen dem Wort Pixelheld wieder zu seiner ursprünglichen Bedeutung verhilft. Und: Dank der hakeligen Steuerung und der oft ungünstigen Perspektive latscht unser starker Mann im Eifer des Gefechts immer wieder ins Leere oder bleibt irgendwo hängen.



Agent Armstrong und seine Cartoon-Elemente: Gegner werden vor ihrem traurigen Dahinscheiden kurz zum Leuchtskelett.

Man muß Agent Armstrong zugute halten, daß Käufer eine Menge Levels für ihr Geld bekommen und viele Stunden vor dem Computer sitzen können. Außerdem haben die Macher nicht an Action gespart. Gespeichert werden kann jeweils nur nach einer erfolgreichen Mission. Allerdings nicht per komfortablem Knopfdruck: Man muß schon mit seinem Männchen mühsam durch das ganze Hauptquartier tappen, um den Speichercomputer anzuwerfen.

Harald Fränkel

KOMMENTAR



» Neulich habe ich mich wieder dabei ertappt, wie ich den netten, weil so heroischen Soundtrack von Agent Armstrong vor mich hingepfiffen habe. Ansonsten aber hat mir an diesem Spiel wenig gefallen. Gestatten, mein Name ist Agent „Arm Selig", so hat sich der Held bei mir vorgestellt. Mit etwas mehr Feinschliff und einer SVGA-Option hätte dieses Spiel durchaus unterhaltsam werden können. So dürfen höchstens Hardcore-Ballerfreaks einen vorsichtigen Blick riskieren. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, Quad Speed CD-ROM		
Technik:	VGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	372 MB/23 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Virgin	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 50% | Sound: 70% | Genre: Action

48% Einzelspiel | **-** Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Mit Agent Armstrong ist man ziemlich arm dran «



Ein kleiner Ausflug in eine Nachmittags-Talkshow? Gestatten, mein Name ist Fliege. Passen Sie gut auf sich auf...



Überraschung! Wenn ein Per-Lin plötzlich durch eine Wand bricht, ist eine Schrecksekunde garantiert.

Turok • Action

GROSSWILD

Die armen Viecher! Erst vor wenigen Jahrmillionen mußten sie zum ersten Mal aussterben, ehe sie der Campaigner per modernster Biotechnik wiederbelebte – nun tritt ein dahergelaufener Rambo-Winnetou auf die Pixelbühne und macht ihnen noch einmal den Garaus. Die Dinosaurier werden immer trauriger, PC-Besitzer mit 3D-Grafikkarten dürfen sich freuen: Turok geht ab November auch per Computer auf Großwildjagd...

Turok ist gewissermaßen eine doppelte Konvertierung: Zum einen basiert es auf einem Comicstrip, zum anderen wurde es von der Nintendo 64-Konsole umgesetzt. Die PC-Fassung sieht grafisch noch schöner aus als auf der japanischen Spielmaschine. Und das ist nicht nur der höheren Auflösung zu verdanken. Acclaim spendierte dem Spiel neue Waffentexturen, außerdem wurden einige große Flächen überarbeitet. Zusätzliche Sounds und vier weitere Musiktracks bringen ferner mehr Hörgenuß.

Turok ist ein stolzer Indianer, der sich dem Schutz der Menschheit verschrieben hat. Er erfährt, daß sein Erzfeind – der Campaigner – einen teuflischen Plan ausheckt. Der Bösewicht lebt in einer Fantasy-Welt, die als Verlorenes Land bezeichnet wird. Dies ist ein Ort, an dem Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zusammentreffen, wo Außerirdische und Urzeittiere herrschen. Der Campaigner möchte mit einer Armee von biotechnisch aufgerüsteten, hochintelligenten Dinosauriern und fremdartigen Humanoiden die Erde erobern. Turoks Aufgabe besteht darin, dies zu verhindern. Er muß alle Teile des sogenannten Chronoszepter finden, der so etwas wie eine magische Brücke für die Kluft zwischen dem Lost Land und der Erde darstellt. Logi-

scherweise hat der tapfere Krieger viele gefährliche Gegner aus dem Weg zu räumen.

Viel Jump&Run

Acclaims Action-Game ist nicht nur bezüglich der Steuerung an viele klassische 3D-Shooter angelehnt. Der Spieler rennt, klettert und ballert sich in der Ich-Perspektive durch hübsche Landschaften. Berge, rauhe Klippen und Dschungelwälder müssen ebenso bewältigt werden wie alte Ruinen, Höhlen und Gewässer. In den Weg stellen sich unter anderem rattengroße Käfer, Soldaten, Aliens, Roboter und einige Obermotze. Man muß sich aber klar darüber sein, daß hier viele Jump&Run-Anleihen zu finden sind, Geschicklichkeit und Geduld sind demnach Pflicht.

Anfangs besitzt Turok nur ein besseres Brotzeitmesser und einen Bogen samt Pfeilen. Letztere können bereits sehr wirkungsvoll sein, wenn man passende Sprengkapseln findet. Bis zu 14 Waffen, darunter eine Außerirdischenknarre und ein niedlicher Raketenwerfer, stehen dem offenbar äußerst kräftigen Indianer zur Verfügung. Power-Ups machen ihn noch mächtiger, beispielsweise gibt es ein Item für vorübergehende Unbesiegbarkeit. Munition liegt überall

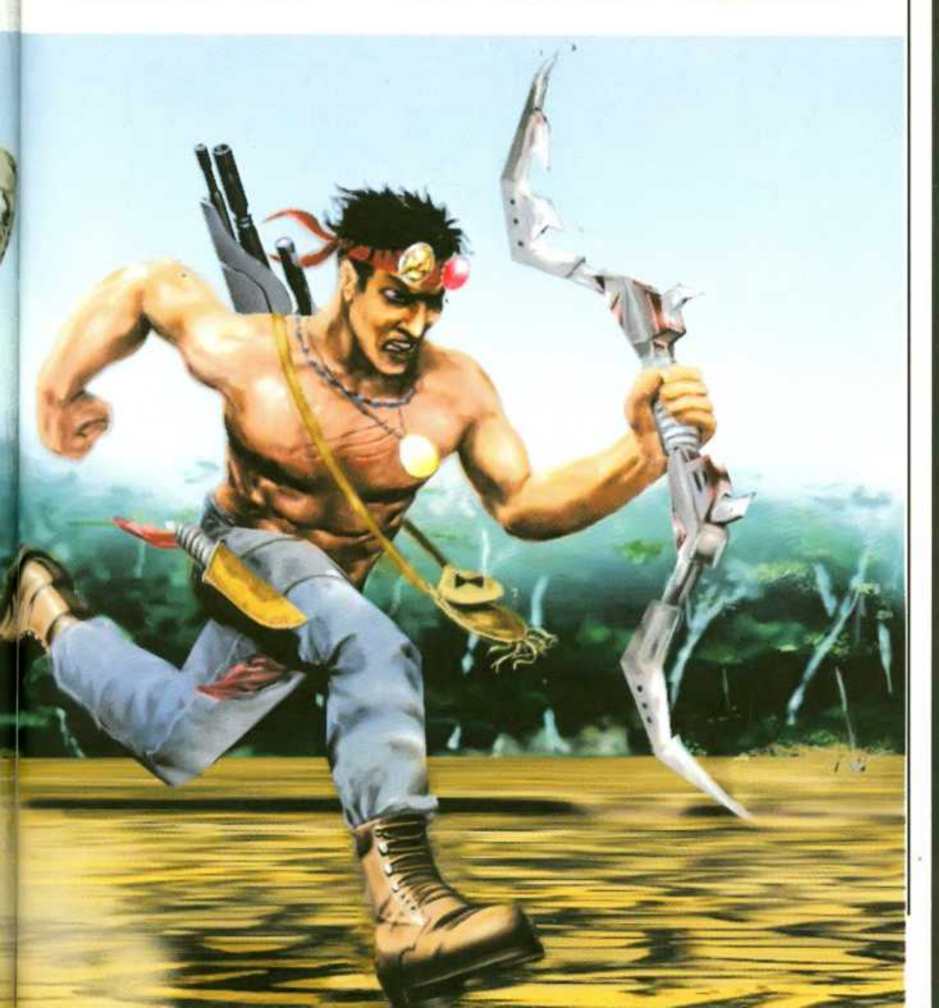


VERGLEICH

Turok hat gegenüber dem „Italowestern" Outlaws und dem total abgedrehten Redneck Rampage in erster Linie technisch deutlich die Nase vorn. Durch gute Atmosphäre weiß die Indianer-Dino-Kombination außerdem genauso wie die witzig gemachten Konkurrenten zu überzeugen. Was Acclaims Werk fehlt, ist eine Multiplayeroption. Gegenüber Exhumed ist Turok klar die bessere Wahl, nicht nur wegen der größeren Gegnervielfalt, der abwechslungsreicheren Waffen und des besseren Leveldesigns.

Spiel	Wertung
Turok	86%
Outlaws	84%
Redneck Rampage	82%
Exhumed	68%





herum oder darf den überwundenen Gegnern abgenommen werden. Zu Lebensenergie kommt Turok unter anderem, indem er Jagd auf durch die Gegend rennende Wildsäue oder herumspringende Rehe macht.

Tolle Lichteffekte

Grafisch ist Turok erstklassig, auch wenn es bessere Unter-Wasser-Effekte gibt und sich die Hintergrundlandschaft ohne den zugeschalteten (stimmungsvollen) Nebel selbst auf einem Pentium 200 MMX zwar nicht ruckelig, aber sehr „plötzlich" aufbaut. Die selten auftretenden minimalen Clippingfehler fallen nicht ins Gewicht. Allemal entschädigt wird der Spieler durch tolle Lichteffekte, Explosionen und die superben Animationen der Gegner. Die in höheren Levels auftauchenden Riesensaurier vermitteln fast schon Jurassic-Park-Flair. Zur perfekten Atmosphäre trägt auch der Sound bei, der mit packender Musik, Buschtrommeln und unterschiedlichen Tierlauten glänzt. Spätestens, wenn ein Feind aus einem toten





Die Alienwaffe ist nicht nur wirkungsvoll, sondern zaubert darüber hinaus hübsche Lichteffekte.





Harte Gegner: Dämonenlord (oben) und Wassermonster.

Winkel geräuschvoll an unseren Helden herantappt, kommt Panikstimmung auf. Schockeffekte wie der plötzlich durch die Wand brechende Gorillamutant oder Fallen tun ihr übriges. Die acht riesigen Levels sind abwechslungsreich und mit den genretypischen Gimmicks (Schalter, Teleporter usw.) gespickt. Ab und zu tauchen unvorhergesehen Dimensionstore auf, die den Weg in kleine Bonusmissionen ebnen.

Hoher Schwierigkeitsgrad

Ein Trainingsmodus führt den Spieler in die Steuerung ein. Die gute Automap zeigt auch Leitern, Kletterpflanzen und Feinde. Warum einige Passagen aber (bewußt) nicht mitgezeichnet werden, bleibt wohl das Geheimnis der Programmierer. Der Schwierigkeitsgrad von Turok ist knackig. Selbst im Easy-Mode wird das abenteuerliche Indianerleben nicht sehr easy, so daß unser Rächer mit dem Köcher leicht in die Ewigen Jagdgründe eingeht. Gespeichert werden kann nur an wenigen Stellen.

Harald Fränkel



Diese dicken Dinger vertragen einiges: Mit berittenen Triceraptoren, besonders im Doppelpack, ist nicht zu spaßen.

DIE GEGNER

In Turok wimmelt es nur so von verschiedenen Kreaturen. Hier ein kleiner Einblick in die Welt des wehrhaften Indianers:

Per-Lin: *gorillaähnliche Aliens, die Turok mit ihrer Kraft schnell das Leben verkürzen können.*

Sergeants: *muskelbepackte Männer, die mit Plasmagewehren großen Schaden anrichten.*

Cyborgs: *metallische Eliteeinheiten, die gegen Pfeile und normale Schußwaffen immun sind.*

Dämonenlords: *mystische Gestalten, die lästige Kampf- und Teleportzauber beherrschen.*

Triceratops: *Die Saurierkavallerie besitzt Raketen und zerstampft unvorsichtige Turoks.*

Raptor: *biotechnisch aufgerüstete Kleinsaurier, die später auch Schußwaffen besitzen.*

Thunder: *Wer mit diesem T-Rex Bekanntschaft macht, muß sich was einfallen lassen.*

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB, Win95; 3Dfx, Direct 3D oder Power-VR		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB, Win95, 3Dfx		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	–		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	10 MB/10 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Acclaim	Veröffentlichung:	November
Grafik:	91%	Sound:	93%
Genre:	3D-Action		

86% Einzelspiel

– Multiplayer

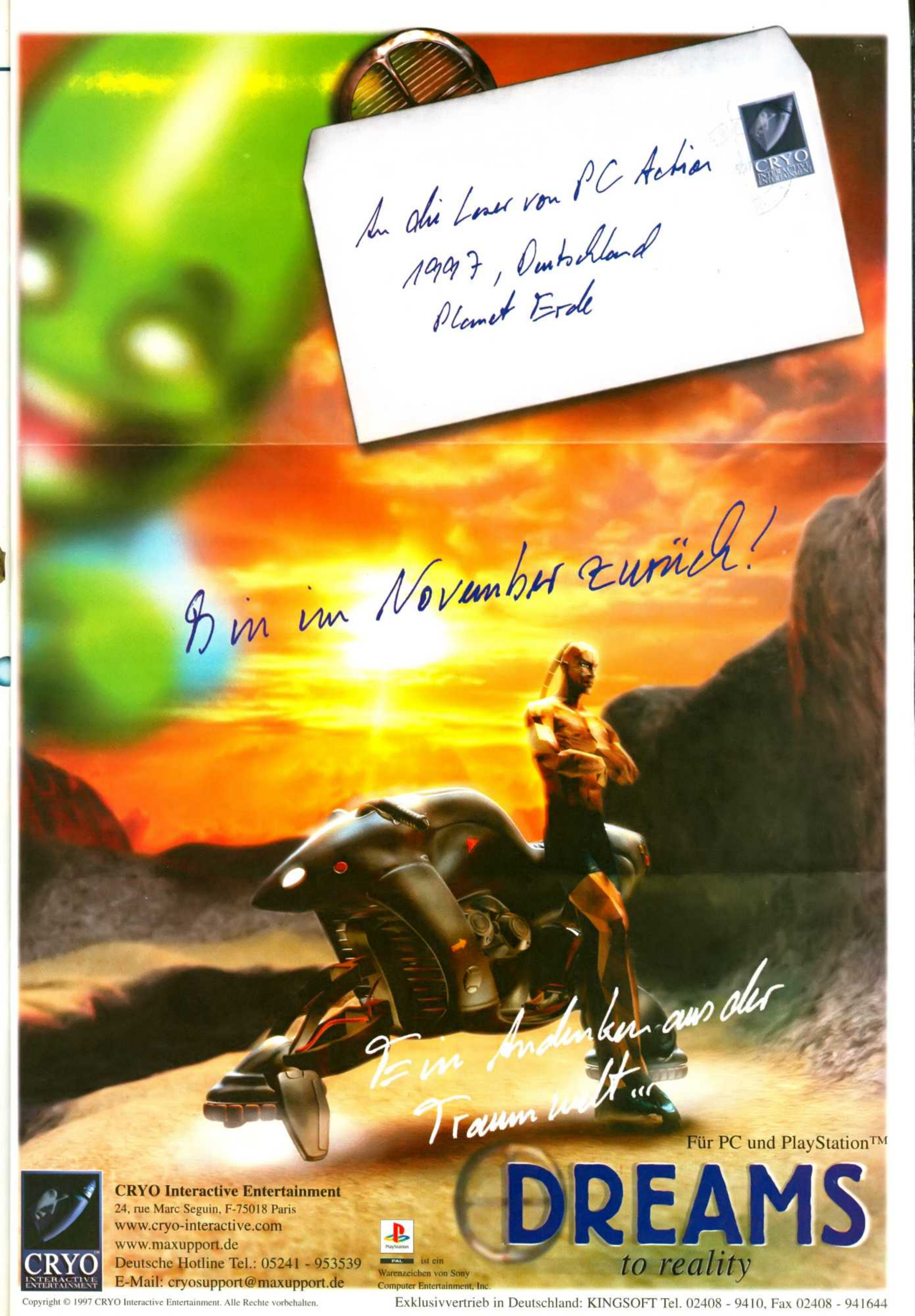


» Packende Jurassic-Park-Variante auf indianisch «



KOMMENTAR

» Turok lebt einerseits von seiner technischen Qualität. Das betrifft die Grafik ebenso wie den Sound. Darüber hinaus wird man andererseits von der packenden „Der-Dschungel-lebt"-Atmosphäre verwöhnt, die in wenigen, aber dafür um so intensiveren Schock- und Gänsehauteffekten gipfelt. Den sehr guten Gesamteindruck trübt lediglich die mangelhafte Speicheroption, die im Zusammenspiel mit dem hohen Schwierigkeitsgrad eine hohe Frustgefahr birgt. Weil dies Gelegenheitsspieler abschrecken könnte, schrammt Turok knapp an der Auszeichnung „PC Action Gold" vorbei. Für Genrefans, die es nicht stört, auch mal einige Minuten ohne Feindkontakt durch eine 3D-Welt zu tigern, ist der digitale Winnetou aber ein Muß. «



An die Leser von PC Action
1997, Deutschland
Planet Erde
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Bin im November zurück!
Ein Andenken aus der Traumwelt...
Für PC und PlayStation™
DREAMS
to reality
CRYO Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin, F-75018 Paris
www.cryo-interactive.com
www.maxupport.de
Deutsche Hotline Tel.: 05241 - 953539
E-Mail: cryosupport@maxupport.de
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
PAL ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.
Copyright © 1997 CRYO Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.
Exklusivvertrieb in Deutschland: KINGSOFT Tel. 02408 - 9410, Fax 02408 - 941644

Worms 2 • Strategie/Action

KILLER-SPAGHETTI

Der gemeine Regenwurm ist eigentlich ein recht unauffälliger Zeitgenosse. Er verdingt sich genügsam als nützlicher Bodenarbeiter, läßt sich bereitwillig als Köder beim Angeln verwenden, ist überhaupt selten aufmüpfig und schon gar nicht gefährlich. Was aber passiert, wenn dieser Spezies von englischen Programmierern allzu menschliche Züge verliehen werden, dürfen Sie nun schon zum zweiten Mal selbst ausprobieren.

Lindros nimmt Computer-Wurm Easy 1 mit der Bazooka aufs Korn.

Die Wucht der Explosion reißt ein riesiges Loch in den Levelaufbau, während Herr Lindros unschuldig lächelnd gen Firmament schaut.

Mit reichlich aufgebohrter Präsentation, niedlicheren Animationen, schrägeren Sounds und mehr Spielfeatures sendet Team 17 erneut seine Wurm-Armeen auf Ihren Bildschirm – das Programm hat dabei nichts von seinem ursprünglichen Charme eingebüßt. Dabei ist das Spielprinzip denkbar einfach: Sie erstellen sich ein Viecher-Squad, dem diesmal bis zu acht Kriecher angehören dürfen. Diese werden zufällig in einem Level verteilt, zusammen mit bis zu fünf wahlweise menschlichen Teams. Jetzt wird sich zunächst in Position gebracht, wobei sogar Teleports und Ninja-Seile zum Einsatz kommen, und dann aufeinander eingedroschen, geballert und gebombt, was das Arsenal hergibt. Allein in den ersten der insgesamt 45 Kampagnen-Szenarien stehen Ihnen und Ihren Gegnern bis zu 40 Waffensyteme zur Verfügung, die Bandbreite reicht von profanen Baseballschlägern über Lenkraketen und Mehrfachsprengkörper bis zu aberwitzig herumwirbelnden Killer-Schafen. Gefighted wird rundenweise, Ringelwurm für Ringelwurm, je nach Qualität der Attacke verlieren die bedauernswerten Kreaturen einen Teil ihrer Lebensenergie.

Mit Hilfe des komfortablen Level-Editors erstellen Sie sich in Windeseile neue Spielwelten.

Alles Berechnung?

Ziel von Worms ist es, als letzter noch mindestens einen überlebenden Wurm vorweisen zu können. Klingt einfach, ist es aber nicht! Erstens steigert sich die

VERGLEICH



Der außergewöhnliche Würmerkrieg ist sehr schwer mit anderen Spielen zu vergleichen. Bei Lemmings verfolgen Sie eigentlich eine andere Strategie, hier sollen Sie schließlich eine möglichst große Anzahl der possierlichen Tierchen retten, außerdem merkt man dem Programm mittlerweile sein Alter an. Gegenüber Atomic Bomberman bietet Worms 2 deutlich mehr Spielspaß für Einzelspieler, im Multiplayer-Spiel birgt der Hudson-Klassiker dank des Echtzeit-Charakters noch einen Tick mehr Fun.

Worms 2 ....81%/87%
Lemmings 95 ....70%
Atomic Bomberman 49%/89%



Yves hat es nicht geschafft und verendet. Besonders fies: Dabei wird er selbst noch einmal zur gefährlichen Bombe.

Computer-KI innerhalb der Kampagne deutlich, und zweitens haben Sie einen weiteren, höchst natürlichen Feind: die ausgefeilte Spielphysik. Bei Langstreckenwaffen müssen Windrichtung und -stärke beachtet werden, der gesamte Levelaufbau droht mit fortschreitender Spielzeit im Wasser – dem natürlichen Feind eines jeden Regenwurms – zu versinken. Der fortwährende Waffeneinsatz hinterläßt ebenfalls deutliche Spuren beim Levelinterieur, was langfristige, strategische Planungen durchkreuzt. Das gilt übrigens auch für so manche unvorhergesehene Kettenreaktion, besonders gern ausgelöst durch diverse Bombardements oder eine falsch dosierte Waffensteuerung. Letztere ist zwar leicht zu erlernen (Rechter Mausknopf = Waffenauswahl, Pfeiltasten = Waffe ausrichten, Space-Taste = Feuer!), aber eben schwer zu beherrschen, oder haben Sie Ballistik studiert?

Immer wieder neu

Für die bis zu sechs Bildschirme großen Szenarien stehen zehn unterschiedliche Grafiksets aus den Bereichen Käse, Manhattan, Mittelalter, Zeit, Kunst, Mittlerer Osten, Konstruktionen, Piraten, Sport, Eis, Hölle, Blitzkrieg und Badezimmer zur Verfügung. Im Vergleich zum Vorgänger sind die mittlerweile hochauflösenden Level deutlich bunter und abwechslungsreicher gestaltet, aber das ist eigentlich sogar egal. Eines der genialsten Features von Worms ist nämlich die Editierbarkeit von fast jeder Spieloption. Neue Levels erstellen Sie kinderleicht durch die Eingabe von Zahlencodes, Zeitlimits zur Zugbegrenzung, Würmeranzahl pro Team, sogar physikalische Gegebenheiten wie Schwerkraft oder Windstärke lassen sich vorgeben. Dadurch steht Ihnen quasi eine unbegrenzte Spielwelt zur Verfügung, besonders für Multiplayer-Partien ein unschätzbarer Vorteil. Kein Wunder, daß Worms 2 besonders hier seinen besonderen Reiz entfalten kann. Was gibt es schließlich schöneres, als dem letzten Wurm seines Widerparts einen besonders spektakulären Abgang zu verschaffen, woran Sie sich dank Replay-Funktion jederzeit noch einmal weiden können.

Christian Bigge

KOMMENTAR

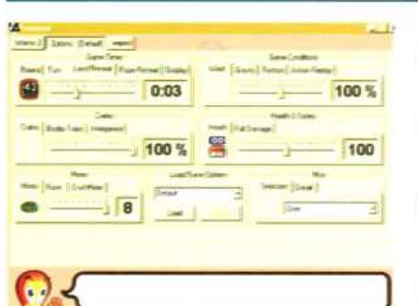
» Nur noch einen Level, dann ist aber Schluß – Worms 2 hat diesen Suchtfaktor, den man bei vielen Spielen vergeblich sucht. Durch die liebevollen Animationen wachsen einem die eigenen Kriecher mit der Zeit richtig ans Herz, mit umso derberer Schadenfreude werden die gegnerischen Artgenossen aufs Korn genommen. Durch die exakte Spielphysik entstehen bei einigen Waffen immer wieder unvorhergesehene Kettenreaktionen – herrlich! In späteren Levels und besonders bei Multiplayer-Duellen enfaltet das Programm seinen nicht zu unterschätzenden strategischen Tiefgang. Erst genaue Waffenkenntnisse und eine akribische Ausnutzung des Terrains führen zum Erfolg. Sie besitzen schwarzen Humor und stehen auf abgefahrene Spielideen? Gut, dann greifen Sie zu! «

DIE WAFFENSYSTEME

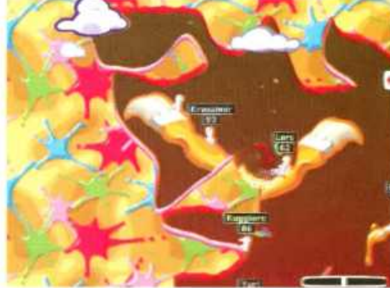
Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Worms 2-Arsenal kräftig aufgebohrt, hier sehen Sie die Standardwaffen im Überblick, später gibt's noch zusätzliche Extras:



F1: Bazooka, Lenkrakete, Mörser, Brieftaubenbombe
F2: Handgranate, Streu-Granate, Bananenbombe, gelenkte Streu-Granate
F3: Gewehr, Pistole, Maschinenpistole, Minigewehr
F4: Flammenfaust, Drachenball, Kamikaze, Todesstoß
F5: Dynamit, Mine, Schafbombe, fliegende Super-Schafbombe
F6: Luftangriff, gezielte Luftattacke, Napalm-Abwurf, Briefbomben
F7: Lötlampe, Erdbohrer, Stahlträger, Baseballschläger
F8: Ninja-Seil, Bungee-Jump, Fallschirm, Teleport
F9: Super-Bananenbombe, heilige Handgranate
F10: Molotow-Cocktail, Ming-Mehrfachbombe
F11: Rinderwahnsinn, Oma-Bombe
F12: Nächster Spieler, Aufgabe



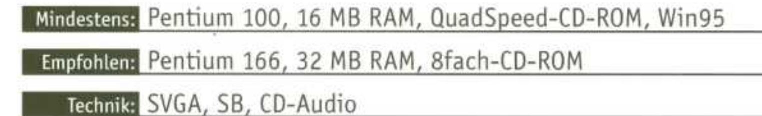
Eines der Options-Menüs, in denen Sie die physikalischen Bedingungen für das nächste Spiel umkrempeln können.



Lars brodelt im brennenden Benzin des Molotov-Cocktails. Hoffentlich ist die Karriere jetzt nicht hinüber.



Lodaa wird ins Wasser geprügelt.



Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 8fach-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Multiplayer:	6 Spieler an einem PC, Netzwerk, Internet

Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	227 MB/55 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Team 17/MicroProse	Veröffentlichung:	17. November

Grafik: 75% Sound: 72% Genre: Strategie/Action

81% Einzelspiel **87%** Multiplayer



» ***Allein schon gut, ab zwei Spielern genial*** «

Daytona USA Deluxe • Rennspiel

KREISVERKEHR

Vor etwas weniger als einem Jahr brachte Sega mit Daytona USA einen der größten Automaten-Hits der letzten Jahre auf den PC. Mit der Deluxe-Version wollen die Hamburger Konsoleros den erneuten Beweis antreten, daß Arcade Racing Games auch auf Heimcomputern für Furore sorgen können.

Jetzt stehen acht Stock-Cars mit diversen Fahreigenschaften zur Verfügung, die über insgesamt sechs Rundkurse gescheucht werden müssen, also nur zwei mehr als im letzten Jahr. Im Arcade-Modus wählen Sie sich jedesmal aufs neue eine Strecke aus, auf der dann bis zu achtzig Runden gegen bis zu vierzig Konkurrenten zu bestreiten sind. Um Ihnen die Raserei nicht zu einfach zu machen, läßt Sie Sega immer als letzter starten. Das Überholen ist aber gar nicht leicht, da bei Daytona mit harten Bandagen gefightet wird. Kleine Rempler steckt Ihr Bolide noch locker weg, härtere Kollisionen oder drastischer Mauerkontakt werden mit Abflügen nicht unter drei Überschlägen bestraft. Ihr Fahrzeug wird dabei arg zerbeult und verliert an Leistung, was lediglich ein langwieriger Boxenstopp wieder beheben kann. Wollen Sie sich lieber allein auf die Jagd nach der besten Rundenzeit machen, können Sie – wie bei Sega Rally – optional gegen Ihr eigenes Ghost-Mobil antreten.



Das Original-Gallop-Auto weist die besten Fahreigenschaften auf. Sie bekommen es erst nach Siegen auf allen Kursen.

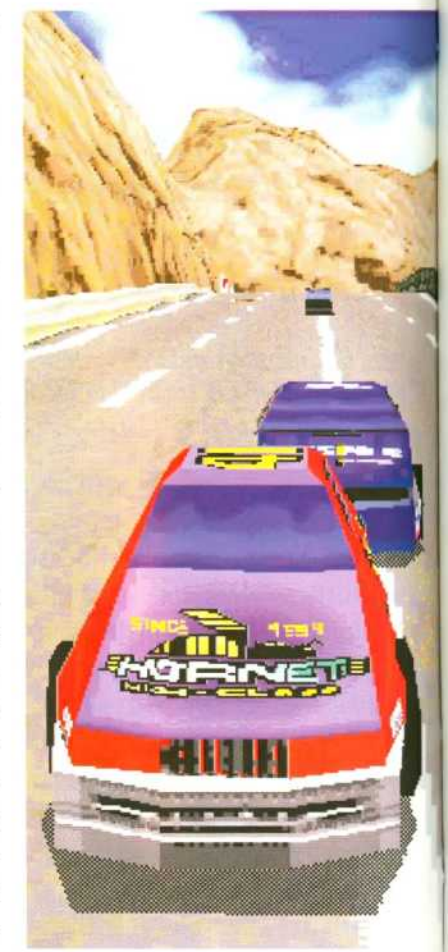


Insgesamt stehen vier verschiedene Spielperspektiven zur Auswahl, hier geht's gleich aus der rasanten Cockpit-Ansicht zur Sache.

Weniger ist mehr!?

Auf einen richtigen Meisterschafts- oder Liga-Modus über mehrere Pisten hat Sega leider verzichtet – und damit auch auf zusätzliche Spielanreize. Daß Daytona USA Deluxe dennoch Rennfieber aufkommen läßt, verdankt es zwei sehr gelungenen Features. Zum einen steuern sich die Boliden sehr differenziert, auch kompliziertere Sliding-Manöver sind möglich. Die Einstellungen für Heck- und Frontflügel wirken sich massiv auf das Fahrverhalten aus, hier werden Sekunden gewonnen und verloren. Zum zweiten ist das Streckendesign gelungen. Die ziemlich langen Rundkurse sind nicht nur fahrerisch anspruchsvoll, sie werden auch durch zahlreiche Animationen am Streckenrand optisch aufgepeppt. Die Grafikperformance ist ab einem Pentium 133 in der Auflösung 640x480 (256 Farben!) gut, wer einen schnelleren Rechner hat, genießt den vollen Speed-Kick. Ein 8 Spieler-Netzwerk-Modus sorgt nun endlich auch bei mehreren Spielern gleichzeitig für Arcade-Feeling.

Christian Bigge



Wie immer geben die Sega-Stockcars ein gutes Bild ab, die Fahrzeugscheiben sind diesmal aber merkwürdig blau.

Ordentlich zerbeult fahren Sie in die Boxengasse. Solche zeitaufwendigen Stopps lohnen nur bei längerer Renndistanz.

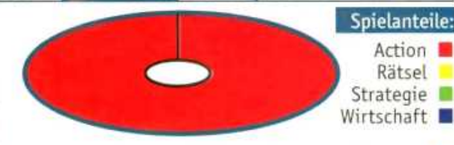
KOMMENTAR



» Fahrphysik und Streckendesign stimmen, der Grafikaufbau ist angenehm fix und die Stockcars eine willkommene Abwechslung im Formel-Einerlei. Wenigstens einen Meisterschaftsmodus hätte Sega aber noch spendieren müssen. Den Deluxe-Anhang im Titel rechtfertigen lediglich sechs zusätzliche, einigermaßen unterschiedliche Fahrzeuge und zwei neue Kurse – auch nicht gerade üppig! Besitzer der alten Version ohne Multiplayer-Ambitionen sollten sich das Vollpreis-Upgrade sparen, Neu-Piloten dürfen sich angurten. «

Mindestens: Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CE-ROM, Win95
Empfohlen: Pentium 166, 16 MB RAM, Achtfach-CD-ROM
Technik: VGA/SVGA mit bis zu 65.000 Farben, SB, CD-Audio
Multiplayer: 2 Sp. Splitscreen, 8 Sp. Netzwerk
Handbuch: deutsch — Sprache: englisch
CD/HD: 131 MB/5-80 MB — Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Sega Sports — Veröffentlichung: Oktober
Grafik: 80% — Sound: 65% — Genre: Rennspiel

76% Einzelspiel — **79%** Multiplayer



» Zu wenig Spieloptionen, aber viel Fahrspaß «

BRANDHEISS!

PC-Games	CD
AH-64D Longbow 2 (dt.) *	79,99
Anno 1602 (dt.) *	79,99
Anstoss 2 (dt.)	79,99
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Atomic Bomberman	59,99
Bleifuss Rally *	55,99
Conquest Earth (dt.)	79,99
Constructor	69,99
Croc (dt.) *	79,99
Dark Colony (dt.)	69,99
Dark Reign (dt.)	89,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.) *	39,99
Der Industriegigant (dt., Win95)	79,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dominion (dt.) *	69,99
Dungeon Keeper (dt.)	79,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
F1 Racing Simulation *	69,99
Fallout (dt.) *	69,99
Fifa Soccer '98: Die WM-Qualifikation (dt.) *	79,99
Fighters Anthology (ATF '98, dt.) *	79,99
Fin Fin (dt.)	99,99
Floyd (dt.) *	75,99
G-Police (dt.) *	89,99
Grand Prix 2 (dt.)	69,99
H.E.D.Z. (dt.) *	79,99
Herrscher der Meere (dt.) *	79,99
iF 22 Raptor (dt.) *	89,99
Imperialismus (dt.)	79,99
Jack Orlando (dt.) *	39,99
Jedi Knights *	89,99
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Links LS '98 *	79,99
Little Big Adventure 2 (dt.)	79,99
Max Montezuma (dt.) *	69,99
Monopoly Star Wars Edition (dt.) *	79,99
Monster Trucks	79,99
MS Flug Simulator '98 (dt.) *	119,99
Need for Speed 2 Special Edition (dt.) *	79,99
NBA '98 (EA Sports) *	79,99
NHL Hockey '98 (dt.) *	79,99
Outpost 2 (dt.) *	79,99
Panzer General 3D (dt.) *	69,99
Pazifik Admiral (dt.)	79,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.) *	89,99
Sid Meier's Gettysburg (dt.) *	79,99
Sim City 3000 (dt.) *	99,99
Sonic 3D – Flicky's Island	59,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.) *	75,99
Streets of Sim City (dt.) *	89,99
Swing (dt.)	39,99
Virtua Fighter 2	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	69,99
Warlords 3 (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Aufschwung Ost (dt., PC Disk)	9,99
Caesar 1 (dt.)	9,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Die Fugger 2 (dt.) *	29,99
Dragon Lore 2 (dt.)	49,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	9,99
Gabriel Knight 2 (dt.) *	39,99
M.A.X. (dt.)	39,99
MDK (dt.)	39,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	29,99
Red Baron 1	19,99
Road Rash (dt.) *	29,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.) *	komplett 29,99
Star Trek: A Final Unity (dt.)	29,99
Steel Panthers 2 (dt.)	29,99
Stonekeep (dt.)	25,99
Super EF 2000 (dt.) *	29,99
Syndicate Wars (dt.) *	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	9,99
Time Commando (dt.) *	29,99
Ultima 8 (dt.)	29,99
WarCraft 2 (dt.) *	29,99
Worms United (Worms + Reinforcements)	29,99
Zork Nemesis (dt.) *	29,99

Der Hammer!

Gold Games 2

Warwind, Star General, Z, Tilt!, Orion Burger, Baphomets Fluch, Hind, Toonstruck, Earthsiege 2, DSA3: Schatten über Riva, Virtua Fighter, A4 Networks, Kings Quest 7, Bleifuss

insgesamt 24 Top-Games auf 22 CD's zum Superkomplettpreis

komplett 49,95

Unser Tip des Monats:

Incubation

Battle Isle – Phase IV

Dieses völlig neuartige 3D-Strategiespiel bietet eine dichte, fesselnde Atmosphäre und ein völlig neuartiges Gameplay mit echtzeitanimierten, blitzschnellen Kamerafahrten und Perspektivwechseln. Der 4. Teil der Battle Isle-Saga – ein Taktikspiel der Extraklasse!

dt., CD-ROM *

69,99



Antons Herbst-Empfehlungen:

Bleifuss Fun
CD-ROM *
59,99

Demonworld
dt., CD-ROM *
69,99

Resident Evil
dt., CD-ROM *
75,99

Shadows of the Empire
CD-ROM
79,99

Der Strategie-Herbst!

Akte Europa
dt., CD-ROM *
69,99

Command & Conquer 2 Vergeltungsschlag
dt., CD-ROM *
29,99

Total Annihilation
dt., CD-ROM *
79,99

Lands of Lore 2

Das Warten hat sich gelohnt – nach über drei Jahren Entwicklungszeit präsentieren die Macher von Command & Conquer die Fortsetzung des erfolgreichen Echtzeit-Rollenspiel-Adventures. Ein Fantasy-Epos der Spitzenklasse!

dt., CD-ROM * 75,99

Baphomets Fluch 2
dt., CD-ROM *
75,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Unsere Filialen:


Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21


Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790


Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.


Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel


Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

???
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991


Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"


Bremen
Hanseat.hof 9-Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80

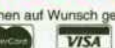
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

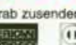
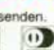
Haben Sie Interesse
an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



Bleifuß Fun • Rennspiel

SCHLEUDERTOUR

Wer immer schon einmal mit einem stinknormalen und klotzigen Schulbus einen superschnittigen Porsche 911 oder einen Ford Mustang hemmunglos versägen wollte – die geltenden Verkehrsregeln übelst ignorierend, versteht sich – sollte unbedingt einmal einen Blick auf Bleifuß Fun wagen.



Panik: Im Verfolgermodus beginnt der letzte Wagen des Rennens zu brennen. Am Ende der Runde folgt die Explosion.

Wie beim einige Jahre alten Micro Machines 2 steuert der Spieler einen Miniboliden. Bleifuß Fun bietet sieben Strecken, wobei aber zwei erst bei guten Leistungen freigeschaltet werden. In der Vogelperspektive geht es unter anderem durch Dschungel, über verschneite Alpenpässe und durch eine Goldgräberstadt.
Der 3D-Effekt der Landschaften ist brillant: Bei der Schleudertour über Berg und Tal entsteht ein echter Achterbahneffekt. Fiesheiten wie Wirbelstürme, Lawinen oder Blitze werfen den Cyberpiloten aber leicht aus der Bahn. Besonders grausam ist es, wenn der geliebte Knuddelwagen den Sprung über eine 200 Meter breite Schlucht nicht schafft, einen Abhang hinunterfällt oder mit einem nicht am Rennen beteiligten Fahrzeug zusammenkracht und explodiert.



Auf der Kreuzung droht dem Bus ein Crash mit einem Lkw.

Liebevolle Details
Zehn Autos, die sich in puncto Beschleunigung, Turbo, Endgeschwindigkeit und Straßenlage unterscheiden, stehen zur Wahl. Ein weiterer Motivationsfaktor ist, daß wie bei den Kursen anfangs nicht alle Wagen verfügbar sind. Gas gegeben werden darf unter anderem in einem Käfer, einem Porsche, einem Polizeiwagen oder einem Sanitätsjeep. Die im Cartoon-Stil gestaltete Grafik wartet mit liebevollen Details auf, was nicht nur für die Bremsstreifen auf der Strecke und die aus Trucks aufsteigenden Abgaswolken gilt. Spätestens, wenn die Fahrzeuge wegen heftiger Bodenwellen wie Flummis durch die Gegend hüpfen und sich um die eigene Achse drehen, entlockt dies dem Betrachter einen Aufschrei der Verzückung.



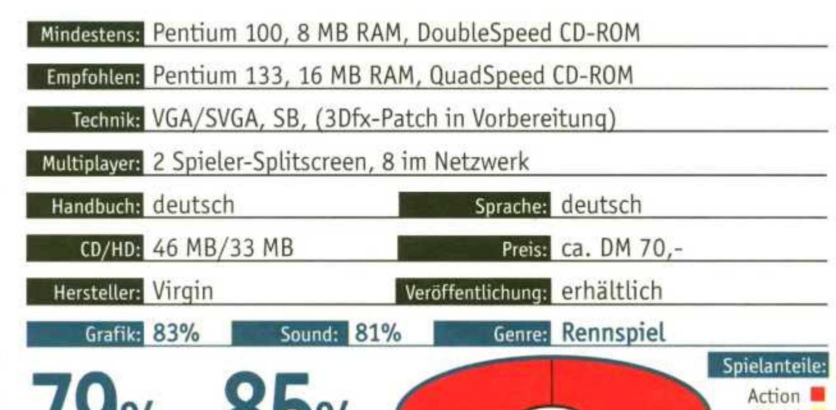
Schadenfreude ist Trumpf: Der härteste Konkurrent des Polizeiwagens zerschellt an einem vorbeifahrenden Zug (hähä...).

Zu all dem gesellt sich die erstklassige Steuerung, mit der man die heftigen Drifteffekte in den Griff bekommt. Auch der Sound ist herzerfrischend. Drückt beispielsweise der ohnehin schon rasende und rempelnde Busfahrer den Turbo, um kurzfristig noch ein bißchen mehr Speed freizusetzen, sind sogar die quiekenden Schreie der Kinder zu hören. Neben einer Meisterschaft stehen Einzelrennen, Zeitrennen (mit Ghostfahrzeug) und ein netter Verfolgermodus zur Verfügung. Bei letzterem scheidet pro Runde ein Teilnehmer aus, indem sich das anfangs brennende Fahrzeug per Explosion verabschiedet. Vielleicht der einzige größere Kritikpunkt: In höheren Schwierigkeitsstufen wird das Spiel stellenweise etwas unfair.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

» Ich hab' mich auf den ersten Blick in die knuddeligen „Liebhab"-Fahrzeuge verknallt. Es ist drollig, wie die Brummer über die 3D-Landschaften rasen, drängeln, driften und hüpfen. Im Einspieler-Modus allerdings kann der Spaß bei nur acht Kursen recht schnell vorbei sein. Trotzdem: Bei der wahrscheinlich kurzweiligsten PC-Raserei der Welt können wohl einzig und allein Realitätsfanatiker und Rennspielhasser nein sagen. «



Mindestens:	Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA, SB, (3Dfx-Patch in Vorbereitung)		
Multiplayer:	2 Spieler-Splitscreen, 8 im Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	46 MB/33 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Virgin	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 83%	Sound: 81%	Genre:	Rennspiel

79% Einzelspiel
85% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Rasantes und tatsächlich lustiges Spaßrennspiel** «

Conquest Earth • Echtzeitstrategie

INVASION

1995 verglühte die Raumsonde Galileo planmäßig auf dem Jupiter. Bis zuletzt hatte sie wertvolle wissenschaftliche Daten zur Erde gefunkt. Allerdings riß sie bei ihrem Eintritt in die Atmosphäre des Riesenplaneten auch einige fremdartige Lebewesen mit in den Tod...

Schon seit Äonen bewohnen die Jupitianer die äußeren Gas-Schichten. Mit Entsetzen beobachteten sie die Katastrophe, und als Jahre später erneut einige Sonden in Richtung Jupiter unterwegs sind, brechen die Jupitianer auf, um die unwissenden Aggressoren zu bestrafen. Kurzerhand wollen sie die Erde erobern und per Schwefelatmosphäre für sich selbst bewohnbar machen. Ziemlich überrascht geben sich die Erdbewohner, die der Alien-Armada biotechnisch hergestellte Kampfeinheiten, die Bionics, entgegenstellen. Da es sich bei den Jupitianern um gasförmige Wesen handelt, benötigen sie ein Exoskelett aus Silikon, um sich eine feste Form zu geben. Reichhaltige Silikonvorkommen sind also die ersten Ziele auf der Erde. Auf dieser Silikongrundlage haben die Außerirdischen außerdem die Möglichkeit, sich in verschiedene Bioformen zu morphen. Für einen Pulsar-Gleiter werden beispielsweise fünf Jupitianer benötigt. Während der Abbau von Ressourcen und deren Verwertung zu Einheiten aus anderen Spielen bekannt scheint, rekrutieren sich die bionischen Einheiten aus unterschiedlichen Faktoren. Gemäß Bevölkerungszahl und Moral gibt es zu Beginn jeder Mission eine feste Zahl an Credits, die dann für Baumaßnahmen und Produktion ausgegeben werden. Hinsichtlich ihrer strategisch-militärischen Möglichkeiten geben sich die Bionics allerdings konventioneller. Neben unterschiedlichen Infanterie-Einheiten gibt es diverse Panzer, Verteidigungsanlagen und Flugzeuge.





Die Silikonminen sind für die Jupitianer überlebenswichtig.

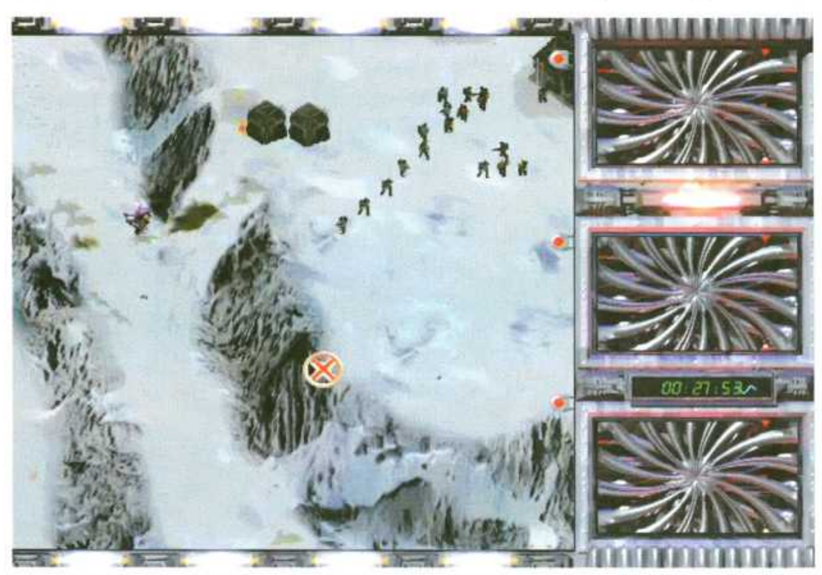
Echtzeit-Management-Action

Der Kampf um den Globus wurde in 30 Kapitel aufgeteilt, die jeweils einer Region auf der Erde entsprechen. CE unterscheidet dabei zwei grundsätzliche Spielvarianten, den Arcade- und den Strategie-Modus. Ersterer ist ein charakteristischer Vertreter der Gattung Echtzeit-Strategie und bedarf der typischen Vorgehensweise, sich über Ressourceneinsatz eine schlagkräftige Armee aufzubauen und sie strategisch geschickt gegen den Feind zu führen. Allerdings wird dieses Prinzip durch die Möglichkeit, jede einzelne Einheit selbst zu steuern, um eine Action-Facette bereichert. Eine wirkliche Besonderheit im Genre stellt der Strategie-Teil dar, der die Spielweise des Arcade-Modus um ein globales Management erweitert. Von einer Kommandozentrale aus hat man die gleichzeitige Kontrolle über die 30 Missionsgebiete. Am Tag X landen die Jupitianer auf der Erde, und damit tickt die





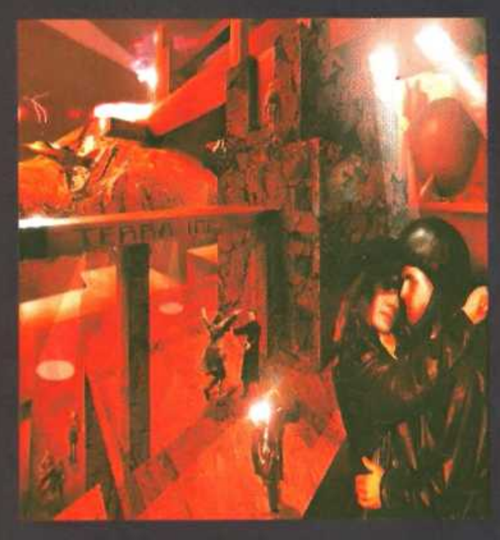
Träge Benutzerführung: Die Menüleiste fährt nur mit gedrückter Space-Taste ins Bild. Mit der Maus werden weitere Optionen gewählt.



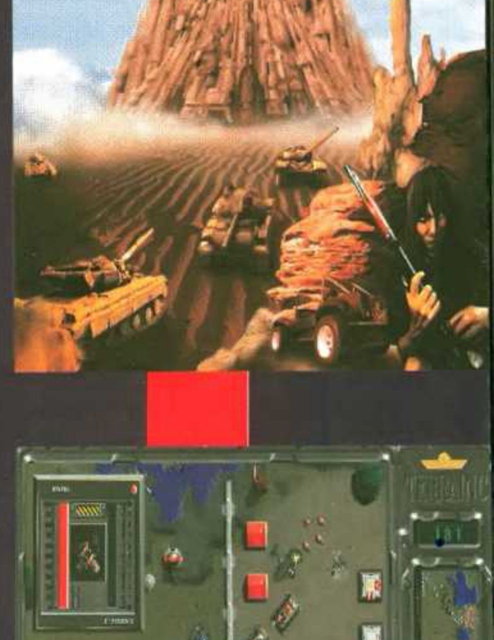
Tumbe KI: Hier rennen die Jupitianer solange gegen die mit zwei MG-Türmen gesicherte Basis an, bis ihnen die Ressourcen ausgehen.

ERST KAM PATHFINDER JETZT KOMMEN SIE!

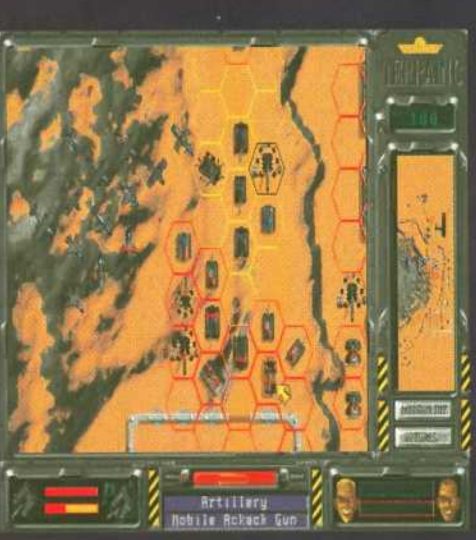
TERRA INC.



Führen Sie die Marskolonie im Kampf um Rohstoffe und Lebensraum!



"Terra Inc. ist im Gegensatz zu anderen Strategiespielen sehr schnell. Zusammen mit pfiffigen Grafiken und einer bekannten, erfolgsversprechenden Spielidee ist hier ein Titel entstanden, der die Vorzüge moderner Maschinen und den Spielspaß altbekannter Games vereinen kann!"
(Markus Brodrick, PC POWER 7/97)



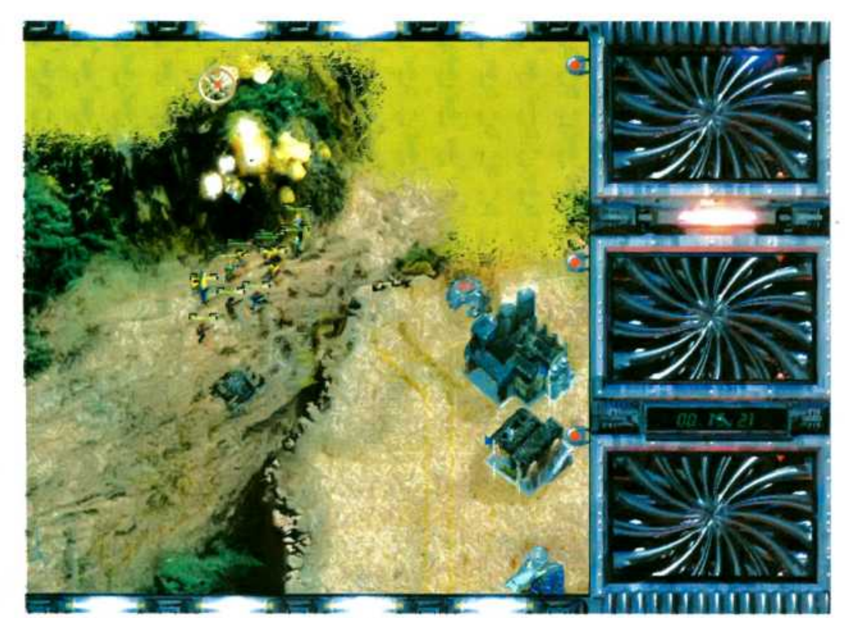


Antiaircraft Gun
Bomber



VERTRIEB: PRISM LEISURE GMBH, SCHÜTTWEG 3-5, 59494 SOEST, TEL: 02921-96460, FAX: 02921-964646





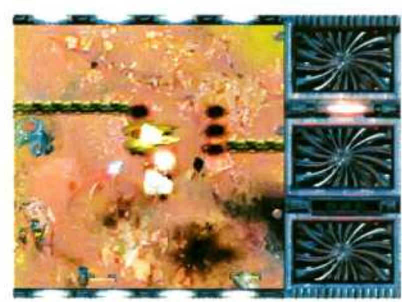
Tolle Explosions- und Grafikeffekte gibt es in allen Kampfsituationen zu sehen. Hier säubern Bionics die Atemluft von den Schwefelwolken.



Im Strategie-Modus werden die Echtzeitstrategie-Missionen um ein globales Forschungs- und Produktions-Management erweitert.



Als Jupitianer hat man die Unterstützung der fünf Ältesten.



Ein gemorphter Pulsar-Gleiter im Beschuß einer bionischen Basis.

Uhr, natürlich auch in Echtzeit. Forschung und Produktion werden global geplant, die Truppen von Region zu Region transferiert, und wenn es vor Ort zu einem Krisenfall kommt, springt man aus der Kommandozentrale in eine Echtzeitstrategie-Mission. Dort findet man gemäß seiner Vorarbeit Bau- und Truppenoptionen. So lassen sich die Außerirdischen mehr und mehr zurückdrängen oder übernehmen langsam, aber sicher die Kontrolle über den blauen Planeten. Natürlich kann der Strategie-Modus auch in der Rolle der Gaswesen angegangen werden. Dann leitet man mit Hilfe der fünf jupitianischen Ältesten die Invasion der Erde.

Technik mit Licht und Schatten

Technisch präsentiert sich CE recht zwiespältig. Während die 16 Bit-Variante mit tollen Explosionen, Renderoptik und Transparenzeffekten aufwartet, kann die 256 Farben-Fassung nicht überzeugen. Außerdem sollten Entwickler in Zeiten von 24x-Laufwerken, SDRAM und 200Mhz-Prozessoren allzu lange Ladezeiten im Griff haben. So abwechslungsreich und kreativ die Menüs gestaltet wurden, verhindern die zwischen Bionics und Aliens sehr unterschiedlichen Interfaces ein schnelles Zurechtfinden und sind vor allem ziemlich umständlich zu bedienen. Das Baumenü beispielsweise fährt nur bei gedrückter Spacetaste ins Bild und muß dann mit einem träge gleitenden Mauszeiger weiter bearbeitet werden, wobei Einheiten nur per Einzelauftrag produziert werden können. Gruppiert werden die Truppen per Gummiband, bewegt mit der rechten Maustaste, ihr Gegenüber dient dem Feuerbefehl, für gewohnte Spieler sicherlich eine Umstellung. Gut gelungen hingegen ist die deutsche Fassung mit bekannten Synchronstimmen, die Soundeffekte schallen markig über die Einsatzgebiete, und die rhythmische Untermalung im Ethno-Trance-Sound bewirkt ein stimmiges Gesamtbild.

Christian Müller

VERGLEICH



Tolle Story, klasse Grafikeffekte, interessante Story und mit dem Strategie-Modus der Versuch einer Innovation. Trotzdem: Conquest Earth verfügt zwar über viele sehenswerte Details, aber es gelingt ihm nicht, auch gegen etwas angestaubte Vertreter des Genres anzukommen. In erster Linie liegt dies an der umständlichen Benutzerführung, der mäßigen KI und der eingeschränkten Speichermöglichkeit.

Spiel	Wertung
Total Annihilation	86%
Dark Reign	84%
Dark Colony	82%
Warwind	75%
Conquest Earth	**69%**
Colony Wars 2492	68%



KOMMENTAR

» Uiiih, da ist wohl jemand am Ziel etwas vorbeigeschossen. In vielen Details zeigt sich Conquest Earth zwar anderen Echtzeitstrategie-Spielen ebenbürtig oder gar überlegen, in Sachen Spielspaß stolpert es jedoch bäuchlings über seine ärgerliche Benutzerführung. Ob es der Gebrauch des ultra-trägen Mauszeigers oder die umständlich zu bedienenden Menüs sind, in hitzigen Spielsituationen kann man jedenfalls nicht schnell genug reagieren. Dies ist umso frustrierender, als während der Missionen nicht abgespeichert werden kann. Ebenfalls demotivierend wirkt sich die tumb anrennende Gegner-KI aus, die ohne Rücksicht auf Verluste eine gut ausgebaute Stellung attackiert, bis ihr die eigenen Ressourcen ausgehen und man gemütlich ins feindliche Lager spaziert. Das ist zu einfach. Selbst die wirklich gute Idee des Strategie-Modus' mit seiner Verknüpfung von globalem Management und Echtzeit-Missionen hilft da wenig. Die Highlights von Conquest Earth aber sind für mich die bärenstarke Story und vor allem die kreativen Ideen, die in der Unterschiedlichkeit der Jupitianer und Bionics verarbeitet wurden. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, Audio-CD		
Multiplayer:	8-Sp.-Netzwerk, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	700 MB/215 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Eidos	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 82%	Sound: 82%	Genre:	Echtzeitstrategie

69% Einzelspiel

71% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Trotz guter Ansätze zu umständlich und kompliziert. «



GAMES 4U

Die Spielwiese von comtech



Adventure

- 79,90 Baphomets Fluch 2 KD
- 79,90 Floyd KD*
- 79,90 Interstate 76 KD*
- 54,90 LucasArts Top 10 Compilation KD
- 59,90 Myst Limited Edition KD
- 79,90 Atlantis
- 39,90 Police Quest SWAT KD
- 39,90 Gabriel Knight II KD
- 39,90 Jack Orlando KD
- 69,90 Lands of Lore 2 KD*



Little Big Adverture 2 KD



Action

- 69,90 Exteme Assault KD
- 39,90 MDK KD
- 79,90 Outlaws KD
- 79,90 Shadows of the Empire DA
- 39,90 Swing KD
- 75,90 Wipeout 2097 DA
- 65,90 Pro Pinball - Timeshock
- 54,90 Atomic Bomberman



Constructor KD

Budget Software

- 29,90 Ultima 8 Classic KD
- 29,90 Sherlock Holmes 2 Classic KD
- 29,90 Star Trek TNG KD
- 29,90 Colonization KD
- 29,90 Fantasy General KD
- 29,90 Warcraft DA
- 35,90 Warcraft 2 KD
- 39,90 M.A.X. KD
- 29,90 Stonekeep DA



Strategie

- 59,90 Bust a Move 2: Arcade Game DA*
- 69,90 Alexander der Große KD
- 79,90 Conquest Earth KD
- 75,90 Dark Colony KD
- 69,90 Demonworld KD*
- 39,90 Earth 2140 KD
- 24,90 Earth 2140 Mission Pack KD
- 59,90 Enemy Nations DA
- 69,90 Imperialismus KD
- 69,90 Heroes of Might & Magic 2 KD
- 69,90 Panzer General 3D KD*
- 69,90 Pazifik Admiral KD
- 75,90 Star Command KD
- 79,90 Total Annihilation KD*
- 75,90 X - Com: Apocalypse KD
- 75,90 Leviathan DA
- 79,90 Outpost 2 KD*
- 75,90 Perry Rhodan:Operation* Eastside
- 29,90 C&C 2 Mission 2: Vergeltungsschlag



Flugsimulation

- 79,90 Comanche 3.0 KD
- 79,90 Fighters Anthology KD*
- 39,90 Schleichfahrt KD
- 69,90 Star Fleet Academy Deutsch*
- 75,90 688i Hunter Killer
- 39,90 Flying Corps KD
- 75,90 Red Baron II KD*

29,90


Hugo 3 KD



Rennsimulation

- 75,90 Monster Trucks KD
- 79,90 F 1Racing Simulation



Anstoss 2 KD



Sportspiele

- 79,90 Links LS 98 DA
- 54,90 DSF Golf KD
- 75,90 NHL Hockey 98 KD



Dungeon Keeper KD



Info-/Edutainment

- 89,90 Fin Fin



Wirtschaftssimulation

- 75,90 Der Industriegigant KD

TopWare „Gold Games-2" KD

„25 CDs voll mit Spielen"

49,90

Voraussichtlich:

- War Wind
- Deadly Games
- Star General
- Age of Rifles
- Earthsiege 2
- Tuti
- Solar Crusade
- Bermuda Syndrom
- Chaos Control
- Virtua Fughter
- King's Quest 7
- Toonstruck
- Baphomets Fluch
- Orion Burger
- Knight's Chase
- Hind
- Apache Longbow
- Air Power
- Schatten über Riva
- Indy Car Racing 2
- Action Soccer
- International Tennis Open
- A4 Networks



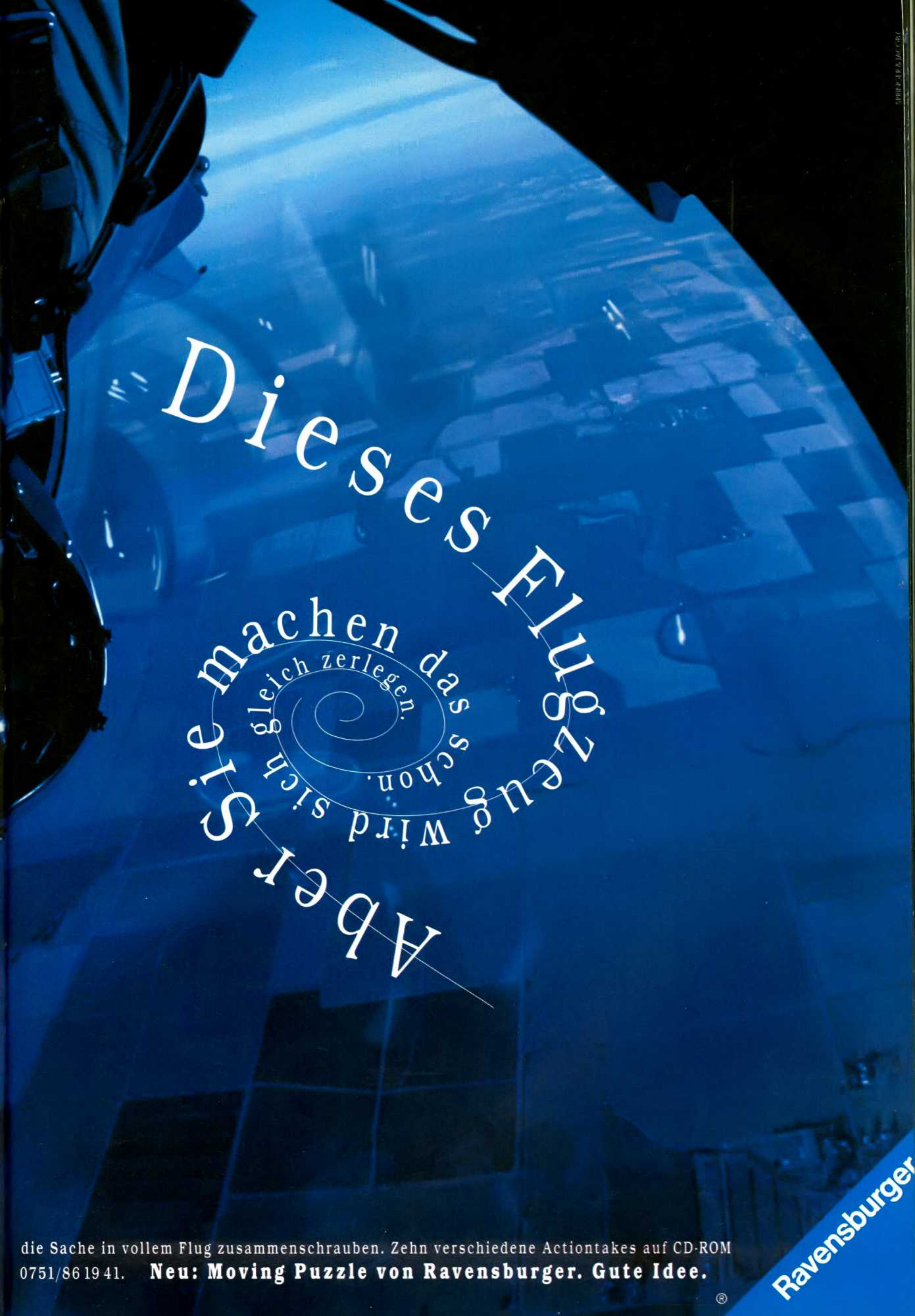
comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland

Games 4U ist das neue Spiele-Sortiment von comtech. Bis zu 500 weitere Spiele erhalten Sie in ausgewählten Filialen. Bitte beachten Sie, daß wir in den Filialen unterschiedliches Sortiment führen. Alle Spiele können jedoch über unseren Games 4U-Katalog bestellt werden.

Katalog und Filialstandorte erhalten Sie über folgende Kontaktadresse: 07151/980200, Fax 980101 (Keine Bestellung möglich).

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie


www.ravensburger.de
MOVING
Action Flights
PUZZLE
Sie werden Zeuge eines tollkühnen Flugmanövers, die Maschine fliegt auseinander und Sie müssen
gibts ab Ende Oktober für (bitte anschnallen) unter 20 Mark. Infos gibts unter 0751/86 10 47 oder Fax


Dieses Flugzeug wird sich gleich zerlegen.
Aber Sie machen das schon.
die Sache in vollem Flug zusammenschrauben. Zehn verschiedene Actiontakes auf CD-ROM
0751/86 19 41. **Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.**
Ravensburger
®

Manx TT Superbike • Rennspiel

SCHNELL WEG!

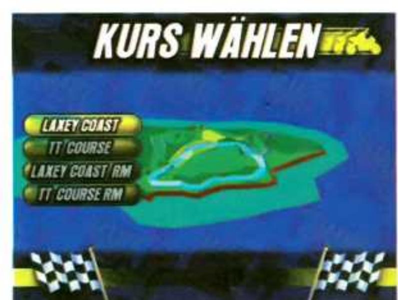
Während auf deutschen Rennstrecken recht unbekannte Herren wie Christer Lindholm und Jochen Schmidt in der Pro-Superbike-Serie ihre Runden drehen, findet ein fast schon legendäres Rennen mit diesen Turbo-Motorrädern jedes Jahr auf der Isle of Man statt. Am PC sollen Sie jetzt nachempfinden können, wie schnell das Herz schlägt, wenn Sie mit Tempo 300 in die nächste Kurve einbiegen.

Bei Manx TT handelt es sich um nichts anderes als um die Konvertierung des berühmten Sega Spielhallen-Automaten, der Anfang 1996 für Furore sorgte, Sie wissen schon, das Ding mit den roten Plastik-Motorrädern zum Draufsetzen, das u.a. durch die seitliche Verlagerung des Allerwertesten gesteuert wurde. Auf der Isle of Man stehen vier Rundkurse zur Verfügung, d.h. eigentlich sind es nur zwei, die vorwärts und rückwärts befahren werden können. Ob das daran liegt, daß das Eiland in natura etwas klein geraten ist und deshalb kein Platz für mehr Strecken übrig war? Egal, jedenfalls haben Sie zunächst die Auswahl zwischen acht japanischen Rennhobeln der Sorte Honda RVF RC45. Die zweirädrigen Geschosse unterscheiden sich in genau drei Eigenschaften: Geschwindigkeit, Beschleunigung und Handling. Einstell- oder editierbar sind die Fahreigenschaften nicht, Manx TT ist eben eine Automaten-Konvertierung. Der Arcade-Modus bildet das große Vorbild dann auch genau nach. Sie brausen nach altbekanntem Muster von Checkpoint zu Checkpoint, und wenn Sie gut genug waren, gibt's Beifall in Form einer angestaubten Bitmap-Grafik.

2 mal 2 macht Viere...

Neu ist der PC-Modus. In einem Herausforderungsrennen müssen Sie mit ein und demselben Bike alle zwei, pardon vier Rennen hintereinander mindestens als Dritter beenden. Doch keine Angst, so schwierig ist das nicht. Erstens ist Ihr Vehikel völlig unzerstörbar, und zweitens scheint jemand Ihren Fahrer mit dem Luftdruck-Hefter an den Sattel getackert zu haben, denn unfreiwillige Abstiege vom Bock sind nicht vorgesehen. Haben Sie das Klassenziel erreicht, winkt als Lohn der Mühe – na, Sie ahnen es wahrscheinlich schon – die Freischaltung dreier, noch schnellerer Superbikes (Suzuki GSX R750). Damit können Sie dann das ganze Vorhaben noch einmal wiederholen, was aber deutlich schwieriger ist. Während der erste Rundkurs (Durchgangszeiten unterhalb der Minutengrenze sind möglich) noch schön breit ausgelegt ist, wird's auf dem zweiten dann zeitweise richtig eng, und eine Rechts-Links-Kombination jagt die nächste. Jedes Anbandeln an die Fahrbahnbegrenzung oder Feindkontakt mit einem der acht Mitstreiter schlägt sich in empfindlichen Zeitverlusten nieder. Wohl aus diesem Grund darf man den Ernstfall bei Manx TT im Trainingsmodus üben, wahlweise wird „Geister-Motorrad" des Trainingsschnellsten eingeblendet.

Keine Fahrt unter Alkoholeinfluß, sondern die ziemlich „schräge" Cockpit-Ansicht bei Manx TT. Die Kopf-Kamera vollzieht jede Neigung Ihres Gefährts nach.





Laxey Coast und der TT-Kurs, mehr Strecken bekommen Sie nicht zu sehen, dafür dürfen Sie auch rechts herum fahren.

Schräglage

Die direkte Steuerung des Zweirad-Spektakels ist gewöhnungsbedürftig, aber erlernbar. Jedes Motorrad hat einen Neigungswinkel, bis zu dem eine normale Kurve gefahren wird. Kratzen dagegen die Fußrasten fast auf dem Asphalt, wird der gefahrene Radius plötzlich radikal enger.Die 3Dfx-Optik von Manx TT erreicht nicht die Brillanz eines Moto Racers, vermag aber heutigen Ansprüchen





Trotz der Wolken bleibt die Strecke trocken. Die peinlichen Zuschauer am Streckenrand sind lediglich „aufgeklebte" Bitmap-Bildchen.

gerecht zu werden. Anders die SVGA-Variante, hier verpixeln die Texturen der Polygonbikes, auch die Streckengrafik, die sich aus oft gleichen Geländebausteinen zusammenzusetzen scheint, enttäuscht. Noch schwerer wiegt die notorische Optionsarmut, da sind PC-Spieler andere Kaliber gewohnt. Eine schnelle Grafikengine und eine genaue Steuerung sind zwar nach wie vor A und O eines Rennspiels, aber das reicht nicht mehr für einen Spitzenplatz im Genre. **Christian Bigge**

VERGLEICH



Moto Racer bietet eindeutig mehr Abwechslung als Manx TT – und das liegt nicht nur an den zusätzlichen Motocross-Pisten. Beim etwas betagteren Road Rash gefällt die Streckenvielfalt und der Wettkampfmodus, über International MotoX breiten wir lieber den Mantel des Schweigens.

Moto Racer	84%
Road Rash	74%
Manx TT	59%
International MotoX	10%

KOMMENTAR

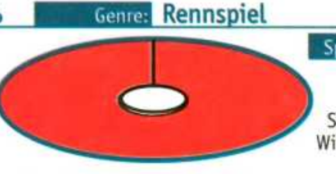


» *Wer zu spät kommt, den bestraft die Konkurrenz! Vor einem Jahr hätte mich Manx TT Superbike vielleicht noch fesseln können, spätestens seit Moto Racer funktioniert das nicht mehr. Mit ein paar mehr Features und vor allem Strecken hätte hier mehr draus werden können. Warum gibt es keine Tuningmöglichkeiten für mein Motorrad? Wieso existieren nur acht Konkurrenz-Renner, und warum sind deren Fahrer profillos? Wo ist der Replaymodus, und wo stellt man den Schwierigkeitsgrad ein? Das sind nur einige der Fragen, die sich schon nach einer Stunde Spielzeit aufdrängen. Bike-Puristen mögen Manx TT vielleicht dennoch etwas abgewinnen, alle anderen sollten die Bremse ziehen.* «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA/SB/CD-Audio/3Dfx-Support		
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk, 2 Spieler Link, Modem, Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	268 MB/40-80 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Sega/Psygnosis	Veröffentlichung:	Anfang November

Grafik: 75% Sound: 62% Genre: Rennspiel

59% Einzelspiel 64% Multiplayer



» **Schneller Spar-Renner mit ultra-direkter Steuerung** «

Age of Empires • Strategie

TROJANISCHES PFERD



Das Microsoft-Imperium ruft seine Soldaten zusammen: Streitkolbenkämpfer, Axtkrieger und Elefantenreiter, hochgerüstete Belagerungsmaschinerie, ja sogar die Überzeugungskraft von Priestern wird aufgeboten, um im Kampf gegen die übermächtige Phalanx von Echtzeitstrategiespielen anderer Hersteller bestehen zu können.

Man konnte in letzter Zeit durchaus den Eindruck gewinnen, daß aus dem Echtzeitstrategie-Genre allmählich „die Luft raus" sei – ein C&C- bzw. Warcraft-Klon jagte den anderen, während innovative neue Konzepte eher die Ausnahme bildeten. Trotzdem scheint der Markt für Echtzeitstrategie-Games noch nicht gesättigt zu sein – gerade jetzt in der Vorweihnachtszeit bricht wieder eine Flut von Programmen über die Spieler herein, bei der es angesichts des hohen Qualitätsstandards äußerst schwerfällt, eindeutige Empfehlungen auszusprechen. Mit Microsofts ehrgeizigem Produkt Age of Empires hat man es da ein wenig leichter, denn es läßt sich trotz aller Gemeinsamkeiten klar von den Mitbewerbern abgrenzen.

WarCraft zivilisiert

Natürlich geht es im Grunde auch in Age of Empires darum, Ressourcen zu erschließen und sie u. a. zum Aufbau einer schlagkräftigen Streitmacht zu nutzen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Programmen des Genres sind diese Aktionen jedoch nicht in einem fiktiven Zukunfts- oder Fantasy-Szenario angesiedelt, sondern spielen sich in der Antike ab. Statt mit GDI, NODs oder Orks haben Sie es mit zwölf Hochkulturen der frühen Menschheitsgeschichte zu tun. Sie schlüpfen



Auch die Seefahrt spielt in Age of Empires eine wichtige Rolle: Mit Schiffen können Sie auf Fischfang gehen, mit anderen Völkern Handel treiben und selbstverständlich auch Krieg führen.



Die Diplomatie-Option gibt Ihnen die Möglichkeit, mitten im Spiel Ihr politisches Verhältnis zu anderen Völkern den Umständen entsprechend zu verändern.



In einem Historienspektakel wie Age of Empires dürfen natürlich die Schlachten Alexanders des Großen nicht fehlen.

beispielsweise in die Rolle eines alten Griechen und erleben den Trojanischen Krieg noch einmal mit oder kämpfen als Ägypter mit anderen Völkern um fruchtbares Land am Nildelta. Dieser historische Ansatz ermöglichte es den Entwicklern, neben den altbekannten Echtzeitstrategie-Features ein Element einzubringen, das früher eher in rundenbasierten Spielen wie Civilization 2 zu finden war: Sie dürfen sich in Age of Empires nicht nur gegen andere Völker zur Wehr setzen, sondern können sich auch mit ihnen verbünden, Handel treiben und Ihr eigenes Steinzeit-Grüppchen nach und nach in eine kulturell hochstehende Eisenzeit-Gemeinschaft weiterentwickeln.

Interaktives Geschichtsbuch

Die vielseitigen und meist sehr umfangreichen Aufgabenstellungen, mit denen Sie es in Age of Empires zu tun haben, wurden zu Kampagnen zusammengefaßt, die sich jeweils mit der Geschichte eines Volkes beschäftigen. Dabei werden Sie mit den unterschiedlichsten Ausgangssituationen konfrontiert: Mal haben Sie gerade ein paar Zivilisten zur Verfügung, mit denen Sie sich erst einmal auf Nahrungs- und Rohstoff-

VERGLEICH

Grafik und Echtzeitprinzip von Age of Empires orientieren sich klar an Blizzards WarCraft 2, die Entwicklung eines primitiven Steinzeit-Stammes in eine zivilisierte Hochkultur hingegen kann ihre Herkunft aus Civilization 2 nicht verleugnen. Allerdings ist Age of Empires nicht lediglich die Summe der besten Features aus den beiden obengenannten Programmen, sondern WarCraft 2 insbesondere durch die bessere KI des Computergegners und das vielseitigere Ressourcen-Management überlegen. Gegenüber Civilization hat Age of Empires durch seinen Actiongehalt und die intuitivere Bedienung ein paar Punkte voraus.

Spiel	Wertung
Age of Empires	89%
Total Annihilation	86%
Civilization 2	87%
Dark Reign	84%
WarCraft 2	84%

SZENARIO-EDITOR

Ähnlich wie WarCraft 2 verfügt auch Age of Empires über einen äußerst komfortablen Szenario-Editor. Er ist derart benutzerfreundlich gestaltet, daß Sie kaum Einarbeitungszeit benötigen, bevor Sie mit wenigen Mausklicks Ihre ersten Eigenkreationen erstellen. Sie beginnen dabei mit einer völlig leeren Karte oder lassen sich vom Zufallsgenerator ein Terrain auf den Bildschirm zaubern, das Sie dann Ihren Wünschen entsprechend gestalten. Laub- und Pinienwälder, Wüsten mit Palmenoasen, seichtes und tiefes Wasser, Klippen, Hügelformationen – Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Sämtliche Einheiten und Gebäude lassen sich ebenfalls bequem per Pulldown-Menü anwählen und mit der Maus plazieren. Fertige Szenarien dürfen Sie anschließend zu Kampagnen zusammenfassen und mit Missionsbeschreibungen versehen. Ganz Eifrige können sogar ihre eigenen Videosequenzen integrieren.



Die ersten mit der Beta-Version des Editors erstellten Szenarien geistern jetzt schon durch das Internet.



Vor Beginn eines Szenarios werden Sie kurz und bündig über die historische Ausgangssituation informiert und können bei Bedarf auch strategische Tips abrufen.



Das aufwendig animierte Intro und die kurzen Zwischensequenzen wecken Erinnerungen an alte Hollywood-Monumentalfilme.







Age of Empires läßt sich in den Auflösungen 640x480, 800x600 und 1024x768 spielen, wobei letztere natürlich die größte Übersicht bietet.

TECHNOLOGIEBAUM

Einer der wichtigsten Motivationsfaktoren von Klassikern wie Civilization und Command & Conquer ist das Prinzip, dem Spieler die Ressourcen nicht sofort, sondern nach und nach häppchenweise zur Verfügung zu stellen. Auch Microsofts Age of Empires macht extensiv von diesem System Gebrauch. So gut wie jedes Gebäude, jeder Kämpfer und sogar der Priester lassen sich nach und nach auf vielerlei Weise aufpeppen, und Sie als Spieler haben dabei völlig freie Hand, wo Sie die Schwerpunkte setzen wollen. Hier sehen Sie anhand eines grundlegenden Gebäude-Technologiebaums, wie sich eine Age of Empire-Zivilisation vom einfachen Stadtzentrum allmählich in eine blühende Hochkultur verwandelt.

Tempel
Regierungssitz
Belagerungsmaschinen
Akademie
Marktplatz
Wachturm
Bogenschützen
Pferdestall
Bauernhof
Kornkammer
Warenlager
Kasserne
Stadtzentrum

suche begeben müssen, bevor Sie sich dem Bau eines Dorfes und der Produktion militärischer Einheiten widmen dürfen. Es kann jedoch auch sein, daß Ihnen nur ein alter, leicht verwundbarer Priester zur Seite steht, der erst ein paar Gegner zum Überlaufen bewegen muß, damit Sie mit den Abtrünnigen Ihr eigenes Dorf gründen können...

Sehr wichtig ist, die begrenzt vorhandenen Ressourcen sehr überlegt einzusetzen und sich permanent um genügend Nachschub zu kümmern. Nur so stellen Sie sicher, daß Ihr Volk auch höhere Entwicklungsstufen erreicht und wehrhaft genug bleibt, um sich gegen Feinde behaupten zu können. Auch Krieger und Zivilisten sind nicht in unbegrenzter Menge verfügbar – man sollte sich also stets Gedanken über die richtigen Prioritäten machen.

Leichtes Spiel

Obwohl der Schwierigkeitsgrad dem Spieler dank der guten Computergegner-KI auch im Singleplayer-Modus einiges abverlangt, geht die Steuerung sehr leicht von der Hand: Mit der linken Maustaste wählen Sie Einheiten an, und mit einem Klick auf die rechte Taste erteilen Sie Ihre Befehle, die das Programm automatisch richtig interpretiert. Markieren Sie beispielsweise einen Zivilisten und anschließend per Rechtsklick einen Baum, wird ersterer sofort mit dem Holzfällen beginnen. Klicken Sie statt des Baumes ein Reh an, begibt er sich unverzüglich mit dem Speer auf die Jagd. All dies wird mit einer einzigartigen Liebe zum Detail animiert – man kann A.o.E. sicherlich als das optisch eindrucksvollste Echtzeitstrategie-Spiel bezeichnen, das momentan auf dem Markt ist.



Nachdem man eine Mission erfolgreich abgeschlossen hat, kann man seine Leistungen mit denen seiner Gegner vergleichen.

Geradezu verschwenderisch gibt sich das Programm in Sachen Optionenreichtum: Neben den Kampagnen können Sie als Einzelspieler auch ein Deathmatch gegen mehrere Computergegner anwählen oder sich per Zufallsgenerator eine Mission erstellen lassen. Freunde von Multiplayer-Matches haben die Wahl zwischen LAN- und TCP/IP-Netzwerken, Microsofts Internet Gaming Zone und einem Zweispieler-Modus über Modem oder serielle Kabelverbindung.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Kein Zweifel: Wenn ich drei Spiele auf die berühmte einsame Insel mitnehmen dürfte – Age of Empires wäre dabei! Microsofts Einstieg in den Echtzeitstrategie-Bereich bringt viel frischen Wind ins Genre und überzeugt durch ebenso anspruchsvolle wie vielseitige Aufgabenstellungen, hervorragende Spielbarkeit und eine optische Aufmachung, die ihresgleichen sucht. Angesichts der ungeheuren Optionenvielfalt, die Age of Empires sowohl im Einzelspieler- als auch im Multiplayer-Modus bietet, dürfte mit diesem Programm wochen-, wenn nicht gar monatelang für erstklassige Unterhaltung gesorgt sein. Auch für Einsteiger absolut empfehlenswert! «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, HexSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp. über Modem/seriell, 8 Sp. im Netz/Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	240 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Microsoft	Veröffentlichung:	Oktober
Grafik: 92%	Sound: 85%	Genre:	Action

89% Einzelspiel

91% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Opulentes Historienspektakel, spielerisch top! «



Saitek
Take control
Coolie Hat
Raketenabschußknopf mit Sicherheitsbügel
Feuerknopf
Pinkie Switch
Trigger
Funktionswechsler
Feuerknopf
Drehregler
X36 Flight Control
Flight Control System
• bis zu 270 voll programmierbaren Funktionen
• einfachste Programmierung unter Windows
X36 Control Stick
Trigger
Shift-Funktion
5 Feuerknöpfe
Raketenabschußknopf
2 Acht-Wege Coolie Hats
Schubregler
2 Drehregler
Positionsregler
Vier-Wege Coolie Hat
3 Modus-Wahlschalter
Feuerknopf/Mausaktivierung
Ruderkontrolle
www.saitek.de

Akte Europa • Echtzeitstrategie

NACHSCHUB

Bei dieser Flut von Echtzeitstrategiespielen kann von Nachschub eigentlich keine Rede mehr sein. Vielmehr bietet es passionierten Spielern und Freaks die Möglichkeiten, sich jeweils die individuell unterschiedlichen Rosinen aus dem großen Kuchen zu picken. Schließlich ließen bisher alle neuen Spiele im Genre einige Wünsche offen, konnten aber mit vielen ausgezeichneten Elementen und neuen Ideen überzeugen. So auch Akte Europa ...

Es geht mal wieder ums Geld. Die UN benötigt horrende Summen für die Verwirklichung eines Weltraumprojekts, und der Alte Kontinent will seinen Teil nicht dazu beitragen. Während die Welt unter der UN zu einem einzigen Staat zusammenwächst, kochen die Europäer ihr eigenes Süppchen. Schließlich wird sogar eine gewaltige Waffe entwickelt, um diesen Unabhängigkeitsbestrebungen Nachdruck zu verleihen. In einer Krisensitzung stellt der UN-Rat kurzerhand die Akte Europa zusammen. Mit Gewalt soll der Alte Kontinent zur Kooperation gezwungen werden. Allerdings sind die finanziellen Mittel für diesen Auftrag extrem knapp. Als Kommandant der Operation müssen Sie die bereits bestehende Infrastruktur und Industrie nutzen, um die nötigen Streitkräfte vor Ort herzustellen.

Tankrush?

Sämtliche Echtzeitstrategiespiele haben eines gemein: Eine der erfolgversprechendsten Strategien ist der Tankrush. Von einer Sorte Einheiten werden möglichst viele produziert und gesammelt. Wenn dann der Angriffsbefehl kommt, hat die gegnerische Verteidigung gegen diese zahlenmäßige Überlegenheit keine Chance. Gleiches gilt auch für Akte Europa, allerdings bestehen zahlreiche Möglichkeiten, einen Tankrush des Gegners zu verhindern, indem Nachschublinien selektiv ausgeschaltet werden. Für den großen Panzerverband sind nämlich neben Energie, Rohstoffen, Einzelteilen und Fabriken auch noch Munition und Treibstoff nötig. Natürlich brauchen Sie sich im Normalfall nicht selbst um Munition und Treibstoff der einzelnen Fahrzeuge zu kümmern, das wird von kleinen Helikoptern übernommen. Es reicht, wenn nur ein Glied dieser Kette ausfällt, um einen Tankrush zu stoppen. Gleiches wurde der Künstlichen Intelligenz des Computers eingeimpft. Der Blechkasten attackiert bevorzugt Transporter und Züge, besetzt unbewachte Minen und stört effektiv eine sonst reibungslose Kriegsproduktion. Selbst wenn obiges keinen Erfolg hat, bremsen Minenfelder, Panzersperren und Giftgas jeden Angriff. Letzteres schadet übrigens wider Erwarten keinem Infanteristen, sondern vernichtet Treibstoff in feindlichen Fahrzeu-



Sämtliche Einheiten werden individuell zusammengestellt.



In den Schlachten fliegen oft so viele Trümmerteile über den Bildschirm, daß die Performance auf manchen Rechnern in die Knie geht.



In Akte Europa ist die Karte von Anfang an komplett bekannt. Allerdings werden Einheiten außerhalb der Sichtweite nicht dargestellt.



GT Interactive
Expect the unexpected:
„All die wünschenswerten Innovationen, die wir im PC Games-Special in Ausgabe 7/97 für die nahe Zukunft prophezeit haben – Total Annihilation hat sie."
PC Games 9/97
Du siehst die Alpha-Wellen der gegnerischen Abwehr.
Du hörst die statische Entladung des Matrix-Transmitters.
Du riechst die ozongeschwängerte Luft, von der es nicht mehr viel gibt.
Du schmeckst schon den Polymerdampf geschmolzener Core-Einheiten.
Du spürst die Gefahr des feindlichen Plasmastrahlers.
Deine Strategie entscheidet über Sieg oder totale Vernichtung.
TOTAL ANNIHILATION
USE YOUR SENSES
cavedog
www.cavedog.com
Designed for Microsoft Windows 95
©1997 Humongous Entertainment, Inc. All rights reserved. Created by Cavedog Entertainment, a division of Humongous Entertainment, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. Cavedog Entertainment™ and Total Annihilation™ are trademarks of Humongous Entertainment, Inc. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation.

gen. Giftgas und Flächenbrände sind wichtige strategische Mittel, mit denen der Gegner selbst in sonst ausweglosen Situationen noch in die Bredouille gebracht werden kann. Je nach Windrichtung und -stärke, die für jedes Szenario in Grenzen vorgegeben sind, breiten sich Schwaden und Flammen aus.

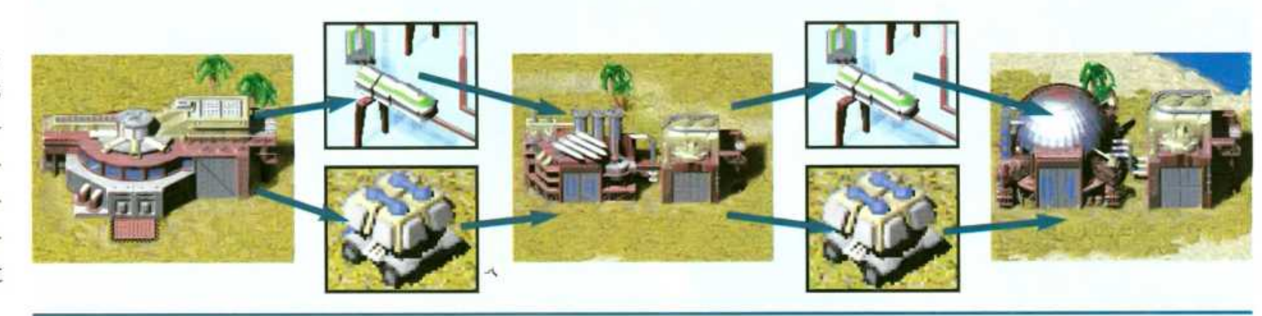
Licht & Schatten

Ein besonders extravagantes, wenn auch reichlich unnötiges Feature ist die Möglichkeit, Einheiten selbst zu steuern. Normalerweise führen alle Einheiten nämlich ihre Befehle selbständig besser aus und rammen zumindest mit dem Flugzeug keine Gipfel. Die Topographie spielt aber auch sonst in Akte Europa eine wichtige Rolle. Berge sind strategisch bevorzugte Punkte, um Angreifer zu stoppen. Dort stationierte Truppen haben einen Vorteil in der Schlacht. Flache Küstengebiete eignen sich besser für eine Landung. Hierbei müssen Pioniere erst eine Anlegestelle errichten, damit Fahrzeuge die Transporter verlassen können. Kurzum, auch durch die Höhenunterschiede gewinnt Akte Europa ein weiteres strategisches Element. Die Karte wird ähnlich wie in Age of Empires oder SimCity2000 durch einzelne Felder aus der isometrischen Perspektive dargestellt. Das Ganze ist dann zwar übersichtlicher als in Dark Reign, aber bei weitem nicht so schön wie die gerenderten Karten von Total Annihilation. Das gleiche Manko trifft auf die Einheitendarstellung zu. Oftmals ist nicht sofort ersichtlich, aus welcher Waffe und welchem Fahrwerk eine bestimmte Einheit besteht, oder ob das Häufchen Infanteristen Pioniere oder nur Kanonenfutter sind. Zudem läuft das Spiel nur auf sehr schnellen Rechnern bei Auflösungen über 800x600 noch flüssig. Im Gegensatz zu Total Annihilation und Dark Reign sind auf den zwei CDs von Akte Europa auch zahlreiche Zwischensequenzen enthalten, deren Qualität allerdings nicht gerade die beste ist. Trotzdem gewinnt das ansonsten nüchterne Spiel dadurch zumindest ein bißchen an Atmosphäre.

Alexander Geltenpoth

DER NACHFOLGER

Im Gegensatz zu allen anderen Echtzeitstrategiespielen setzt Akte Europa auf ein realistischeres, aber auch komplizierteres System für die Ressourcenförderung und Einheitenproduktion. In Minen wird der Rohstoff aus dem Boden gewonnen und in den unterschiedlichen Fabriken zu Bauteilen für Fahrzeuge verarbeitet. Schließlich werden in Werften, Flugplätzen oder einer Basis die Teile zum Endprodukt zusammengesetzt. Sämtliche Stationen müssen für eine hohe Effizienz über ausreichend Energie verfügen, die in Kraftwerken global und durch Stromgeneratoren individuell produziert wird. Zwischen den einzelnen Stationen müssen zudem ständig Lastwagen oder Züge pendeln, um das Material auch zur nächsten Verarbeitungsstufe zu transportieren. Größtenteils läuft diese Produktionskette automatisch ab. Der Spieler legt nur einmalig die Routen der Transporter und die Art der Produkte fest. Normalerweise bestehen die Fabriken bereits und müssen nur wie bei „Z" erobert werden.





Wald- und Flächenbrände können auch unbeabsichtigt entstehen. Gebäude und Einheiten werden durch das Feuer stark beschädigt.



In Akte Europa entstehen an Engpässen sehr leicht Staus.

VERGLEICH

Durch die wirtschaftliche Komponente wird Akte Europa zum einzigartigen Echtzeitstrategiespiel. Ressourcenförderung und Weiterverarbeitung wurden hier besser gelöst als bei allen anderen Genrevertretern. Hingegen ist ein Dark Reign trotz vieler automatischer Abläufe noch um einiges actionreicher. Außerdem wird das Spiel dadurch zu komplex – ein Vorteil für das simple Spielprinzip des eher klassischen Dark Colony. In puncto 3D-Gelände und Einheitenanimationen muß Akte Europa hinter Total Annihilation klar zurückstecken. Letztendlich triumphiert aber das abwechslungsreiche Missiondesign beispielsweise vor einem Earth 2140.

Spiel	Wertung
Total Annihilation	86%
Dark Reign	84%
Dark Colony	82%
Akte Europa	81%
Earth 2140	74%

KOMMENTAR

» So ziemlich jedes Echtzeitstrategiespiel kann eine Besonderheit vorweisen, die es vor den Konkurrenten auszeichnet. Ein Total Annihilation ist so vor allem für Action- und Grafikfetischisten empfehlenswert. Anbeter Künstlicher Intelligenz und Bastler eigener Szenarios entscheiden sich für Dark Reign. Wenn Sie sich aber auch für wirtschaftliche Abläufe, langfristige Planungen und Ressourcenmanagement begeistern können, sollte Ihre Wahl klar auf Akte Europa fallen. Gleiches gilt auch für alle, die es etwas ruhiger mögen. Natürlich stehen Sie auch in Akte Europa unter enormen Zeitdruck, aber es ist bei weitem nicht so hektisch wie in Dark Reign oder Total Annihilation. Dadurch werden auch die strategischen Möglichkeiten erweitert und in den Vordergrund gerückt. Damit ist Akte Europa der unkonventionellste Genrevertreter. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, OktaSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp. Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1300 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Eidos Interactive/ Virtual	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 76% Sound: 74% Genre: Echtzeitstrategie

81% Einzelspiel **75%** Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Einzigartig im Genre durch die Wirtschaftskomponenten «



Explosionen und Lichteffekte hätten schöner animiert werden können.



Hier sieht man deutlich, wie genau die Sichtlinie berechnet wird.



Die fünf Schwebepanzer machen kurzen Prozeß mit dem gegnerischen Gebäude.

Dark Reign • Echtzeitstrategie

THRONFOLGER?

An kaum ein Echtzeitstrategiespiel knüpften sich so viele Erwartungen, keines wurde derart als Wegweiser für die Zukunft des Genres gehandelt wie Activisions Dark Reign. Und es besitzt in der Tat all jene Features, die in der Vergangeheit oft vermißt wurden. Doch das allein reicht noch nicht aus, um zur Referenz im heißumkämpftesten Genre zu werden.

Die Bevölkerungsexplosion der Erde führte zu einer hastigen Kolonisation des Weltraums. Zahlreiche Planeten wurden besiedelt. Hauptaugenmerk liegt in all diesen Welten auf dem feuchten Element. Sauberes, unverseuchtes Wasser ist das einzig wertvolle Gut. Demnach versucht das Imperium seine Herrschaft durch die Kontrolle der Wasserreserven zu sichern. Aus diesem Grund wurde eine neue Waffe, der Desiccator, entwickelt. Innerhalb weniger Momente löst er eine Kettenreaktion aus, die sämtliche Wassermoleküle zerstört. Etliche Menschen, Völker und ganze Planeten erheben sich gegen die Tyrannei des Imperiums. Auf zahlreichen Kolonien entbrennen Unabhängigkeitskriege. In Dark Reign stehen Ihnen 24 Missionen zur Verfügung, jeweils ein Dutzend für das Imperium und den Freiheitscorps. Die beiden Seiten unterscheiden sich extrem hinsichtlich ihrer Einheiten. Im Lauf des Spiels ist es jedoch möglich, fremde Technologien zu stehlen und für sich zu nutzen. Nach dem Tutorial müssen sämtliche Missionen nacheinander gespielt werden, obwohl die einzelnen Szenarien nur lose miteinander verknüpft sind. Demnach findet sich auch in der Kampagne bestenfalls eine seichte Story ohne Zwischensequenzen, was der Spielatmosphäre nicht gerade förderlich ist. Dafür sind die Missionen abwechslungsreich, und die Schwierigkeit nimmt in einem gut abgestimmten Maß zu.

Substantiell

Inhaltlich präsentiert sich Dark Reign von seiner besten Seite. Die Künstliche Intelligenz vollbringt zwar noch keine Wunder, aber zumindest muß man jetzt als Spieler schon etwas geschickter nach Schwächen des Computers suchen. Zum Beispiel verwendet der Computer immer wieder unterschiedliche Strategien und erkennt gezielt Schwachstellen in der Verteidigung des Spielers. Allerdings lernt er nicht aus seinen

Fehlern. Sollte man wirklich eine gleichermaßen starke Verteidigung errichtet haben, greift der Computer immer wieder nach seinen eigenen verschiedenen Vorgehensweisen an, jedoch ohne dabei stärkere Trupps zusammenzustellen. Dafür wird das gegebene Terrain voll genutzt, um dem Spieler unliebsame Überraschungen zu bereiten. Natürlich hat auch der Spieler etliche Vorteile durch die herausragende KI. Mit Selbständigkeit, Schadenstoleranz und Verfolgungsreichweite läßt sich für jede Einheit individuell das Verhalten festlegen. Außerdem gibt es mehrere Standardbefehle wie Bewachen und Aufklären. Vom Computer verwaltete Einheiten reagieren selten optimal, aber dafür gewinnt der Spieler Zeit für andere Aktivitäten, denen man sich selbst widmen muß. Einheiten wählen bei einem Befehl immer den schnellsten, aber nicht zwangsläufig kürzesten Weg. So könnte es passieren, daß sich eine gemischte Gruppe vor einem Berg aufteilt. Infanteristen klettern darüber hin-weg, Luftkissenfahrzeuge überqueren den kleinen Fluß daneben, während Panzer den Umweg über Straße und Brücke wählen. In einfachem Gelände würde sich diese Gruppe ebenfalls aufteilen, da schnellere Einheiten vorneweg fahren. In Dark Reign können Sie mit einem einfachen Knopfdruck dafür sorgen, daß eine bestimmte Formation beibehalten wird.



Luftkisseneinheiten können zwar steilere Berge nicht erklimmen, dafür stellt Wasser kein Hindernis für sie dar.

Szenerie

Obwohl Dark Reign neben den verschiedenen Terrains wie Sumpf, Wald, Schnee und Geröll auch neun unterschiedliche Höhenlevels enthält, läßt sich dies auf der Übersicht nicht klar zuordnen. Große Höhenunterschiede sind zwar gekennzeichnet, die Karte wirkt aber so platt und zweidimensional wie ehedem bei Command & Conquer. Durch den Höhenunterschied entstehen automatisch realistische Sichtlinien. Bäume und Berge stellen Hindernisse dar. Ohne Aufklärung kann es leicht passieren, daß der Gegner aus dem Nebel des Kriegs angreift, ohne eine Chance auf Gegenwehr zu gewähren. Wie bei Total Annihilation sind unerforschte und momentan nicht einsehbare Gebiete unterschiedlich gekennzeichnet. Die Animationen sämtlicher Einheiten sind leider sehr lieblos gestaltet. Explosionen und Feuergefechte sehen nicht gerade realistisch aus, worunter natürlich der Spielspaß etwas leidet. Die Hintergrundmusik von Dark Reign ist tadellos, aber bei der deutschen Übersetzung der Sprachausgabe wurde etwas Unfug getrieben. Aussprüche wie „Na, Ihr Schwuchteln" oder „Komm, Miez-Miez" wollen nicht so recht zu einer hochtechnisierten SciFi-Hintergrundstory passen und verhindern, daß mehr Atmosphäre entsteht. Vorbildlich hingegen wurde der Szenario-Editor gelöst. Neben eigenen Karten lassen sich ganze Multi- und Singleplayer-Szenarien erstellen, in denen Einheiten bereits die ersten Schritte zugewiesen werden können.

Alexander Geltenpoth





Den Tankrush gibt es auch in Dark Reign wieder (ganz oben). Einheiten können nicht ohne Probleme durch Bäume sehen.

VERGLEICH

In einem Punkt kann sich Dark Reign mit Leichtigkeit von allen Konkurrenten absetzen. Noch nie gab es einen solchen Editor, mit dem sich Szenarien und Kampagnen einfach in hoher Qualität erstellen ließen. Die Künstliche Intelligenz ist, verglichen mit Total Annihilation, anspruchsvoll und flexibel und etwas besser als bei Age of Empires. Einziges Manko ist die technische Umsetzung. Sowohl Total Annihilation als auch Age of Empires und Dark Colony können mit schöneren Animationen, realistischer wirkenden Hintergrundgrafiken und höheren Auflösungen aufwarten. Während die Sprachausgabe eines Alarmstufe Rot nach wie vor zum besten zählt, muß man sich bei Dark Reign über so manchen merkwürdigen Spruch der eigenen Einheiten wundern.

Spiel	Wertung
Age of Empires:	89%
Total Annihilation:	86%
Alarmstufe Rot:	85%
Dark Reign:	84%
Dark Colony:	82%

KOMMENTAR

» Das perfekte Echtzeitstrategiespiel? Klar, man nehme den Editor und die erweiterte KI von Dark Reign, Story und Sound von Alarmstufe Rot und die Optik von Total Annihilation. Dark Reign alleine besitzt zu wenig eigene Atmosphäre, weil Zwischensequenzen fehlen und die Kampagne kaum mehr als eine Folge von – teilweise allerdings gut gemachten – Einzel-Szenarien ist. Strategiefans geben darauf natürlich wenig, sondern dürfen sich über die tollen Features der zweiten Echtzeit-Generation freuen, die in Dark Reign besonders gelungen umgesetzt wurden. Leider entspricht die Qualität der Grafik nicht dem, was ich erwartet hätte. Gerade Taktiker werden die unzureichende grafische Darstellung von Höhenunterschieden bedauern. Doch auch ohne perfekte Grafik und mit nur wenig Atmosphäre ist Dark Reign für alle Genrefans empfehlenswert. Es reicht eben nicht mehr aus, nur in einigen Teilen zu brillieren, andere aber stiefmütterlich zu behandeln, um als uneingeschränkte Referenz in diesem Genre zu gelten. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 5 Sp. Internet, 8 Sp. LAN		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	300 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Activision	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 75%	Sound: 81%	Genre:	Echtzeitstrategie

84% Einzelspiel

86% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Wegen technischer Mängel nicht der ganz große Hit «

Im All ist die Macht unteilbar!



Spätsommer 1997

Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum



In Echtzeit müssen Sie Schritt für Schritt den Aufbau Ihrer Kolonie managen. Sie werden mit ausbrechenden Vulkanen, Tornados, tödlichen Viren, sozialen Unruhen und einer abtrünnigen Splitterkolonie konfrontiert.

So wenig Zeit - und soviel zu tun



Egal für welches Szenario oder Modus (Solo oder Multiplayer via Modem, LAN oder Internet) Sie sich entscheiden, die Herausforderung ist gewaltig und Gefahr allgegenwärtig. Sie sind der Schöpfer! Aber haben Sie auch das Zeug zum Herrscher?

Kostenloser Sierra - Katalog CD - ROM

Sierra Coktel Deutschland,
Robert-Bosch-Str. 32,
D-63303 Dreieich

Name : ____________

Vorname : ____________

Straße : ____________

____

PLZ/Ort : ____________

SIERRA®

http://www.sierra.de

Leviathan: The Tone Rebellion • Echtzeitstrategie

ESOTERIK - TRIP

Auch heute noch gibt es Softwarehäuser, die nur alle Jubeljahre ein Spiel herausbringen und sich die Freiheit nehmen, so lange an einem Programm herumzutüfteln, bis es Hand und Fuß hat. The Logic Factory gehört zu diesen Firmen: Nach ihrem Ausnahme-Strategical Ascendancy ist Leviathan: The Tone Rebellion denn auch erst das zweite Spiel, das die Perfektionisten auf den Markt bringen.



Ihre Schweber besorgen sich aus den sprudelnden Tone-Quellen den Stoff, den sie zum Errichten der unterschiedlichen Häuser benötigen.

Ein Echtzeitstrategiespiel, bei dem einem nicht dauernd Sprüche wie „Neu-e Einhei-ten ver-fügbar..." um die Ohren fliegen – gibt's das überhaupt noch? Logic Factorys Leviathan: The Tone Rebellion ist so ein Programm, das auf jegliches martiales Gehabe verzichtet und völlig ohne Säbelrasseln auskommt. Wer bereit ist, sich nach zig C&C- und WarCraft-Klons einmal auf ein komplett anderes Echtzeitstrategie-Konzept einzulassen, wird von Leviathan reich belohnt...

Rohstoffknappheit

Auch Tone Rebellion weist die altbekannten Elemente auf: Zwei gegnerische Parteien streiten sich um einen Rohstoff, der nicht nur das Überleben sichert, sondern überhaupt erst den Aufbau einer größeren Gemeinschaft ermöglicht. Was die Logic Factory jedoch aus diesem Stoff macht, hat ein ganz eigenes Gesicht: Die Geschichte handelt von den sogenannten Schwebern, die einst zusammen eine Welt bevölkerten und gemeinsam das magische Lebenselixier Tone aus den überall vorhandenen Quellen schöpften. Doch sie waren nicht die einzigen, die an der geheimnisvollen Substanz Interesse zeigten – auch der Leviathan war scharf darauf, und in seiner Gier zersprengte er die Welt der Schweber in mehrere Teile, die allmählich auseinanderdrifteten. Im Lauf der Jahre entwickelten sich die Schweber in vier verschiedene Völker, die alle besonders an die Gegebenheiten ihrer spezifischen Umwelt angepaßt waren.

Als Spieler ist es nun Ihre Aufgabe, die Welt der Schweber wieder zusammenzufügen und gleichzeitig



Haben die Schweber eine vollständige Ebene besiedelt, können sie mit Hilfe von Schlüsseln Brücken in weitere Bereiche öffnen.



Insgesamt acht Spielstände mit präzisen Angaben über Ihren Fortschritt dürfen in Leviathan abgespeichert werden.



Um ein neues Bauwerk zu errichten, wählen Sie es im Menü an und klicken anschließend auf einen der blauen Kreise auf dem Terrain.



Hier können Sie genau erkennen, zu welchen Inseln Ihre Schweber bereits Brücken geöffnet haben.



Bevor Sie sich für ein Schwebervolk entscheiden, erhalten Sie Infos zu dessen Werdegang.

dem Leviathan keine Chance zur Expansion zu geben. Natürlich sind auch Sie bei Ihrem Vorhaben von den Tone-Vorräten abhängig: Nur wenn Sie dem von Ihnen ausgewählten Schwebervolk Zugang zu genügend Tone-Quellen verschaffen, ist es in der Lage, eine kampfstarke Basis aufzubauen, die dem Leviathan und seinen Schergen gewachsen ist.

Hauptfaktor Logistik

Anders als in anderen Echtzeitstrategie-Spielen steht das Kampfelement in Leviathan: The Tone Rebellion nicht im Vordergrund. Statt dessen geht es zunächst einmal darum, eine durchdachte Schweber-Basis zu errichten, in der die Versorgungswege möglichst kurz sind, damit eine schnelle Expansion gewährleistet ist. Dabei haben Sie nicht die Möglichkeit, jeden einzelnen Schweber direkt zu steuern, sondern verteilen Ihre Arbeitsaufträge per Mausklick über die Icons in der ausladenden Menüleiste am unteren Bildschirmrand. Ihre Schweber bauen fortan für Sie Tone-Verstärker, Generatoren oder Produktionstürme für Kämpfer, die ebenfalls ständig mit Tone versorgt werden müssen. Wird der Tone-Vorrat einmal knapp, gerät auch die Produktion ins Stocken, und der Leviathan hat leichtes Spiel, die bereits gesichert scheinenden Tone-Quellen an sich zu reißen.

Simultan zur stetigen Erweiterung Ihrer Basis machen Sie sich auf die Suche nach Artefakten, die Sie von Ihren Schwebern einsammeln lassen – diese Gegenstände müssen im späteren Verlauf des Spiels an speziellen mystischen Orten installiert werden, um an die Glyphen heranzukommen, die man im abschließenden Kampf gegen den Leviathan benötigt.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Leviathan: The Tone Rebellion strahlt trotz aller Kampfaktivitäten eine archaische Ruhe aus, die durch den impressionistischen Soundtrack im Debussy-Stil schon fast hypnotisch wirkt. Wer die Nase voll hat von martialischem Waffengeklirr und ein erfrischend anderes Echtzeitstrategiespiel mit guter KI, intuitiver Maussteuerung und ansprechender Grafik sucht, wird Leviathan: The Tone Rebellion lieben. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Sp. seriell, Modem, 4 Sp. im Netz, Internet
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	490 MB/27 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Logic Factory/Funsoft
Veröffentlichung:	4. Quartal ´97
Grafik:	79%
Sound:	80%
Genre:	Echtzeitstrategie

80% Einzelspiel

80% Multiplayer



» Echtzeitstrategie mit hypnotischer Atmosphäre «

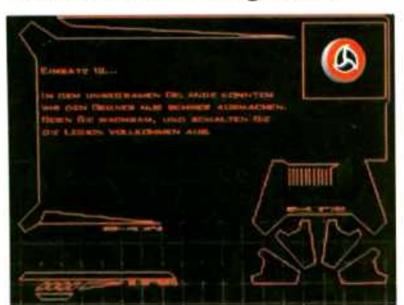
7th Legion • Echtzeitstrategie

BLITZGEFECHT

Kaum ein Hersteller, der nicht zumindest ein kleines Stückchen von dem lukrativen Echtzeitstrategie-Kuchen abhaben will. Wer jedoch etwas auf sich hält, wertet seinen C&C- oder WarCraft-Klon durch neue, „in dieser Art noch nie dagewesene" Features auf – so auch Epic MegaGames bei 7th Legion.



Das 7th Legion-Intro wurde im Interlaced-Modus umgesetzt.



Wenig Aufwand trieb Epic bei der Gestaltung der Missionsbriefings.



Soeben wurde ein gegnerischer Roboter mit der Karte „Maschinenfluch" bedacht und stellt damit für die eigenen Kampfmaschinen keine Gefahr mehr dar.

Wieder einmal haben die Menschen die Erde zugrunde gerichtet, und eine kleine Gruppe Privilegierter tritt mit Raumschiffen die Flucht in den Weltraum an. Den Zurückbleibenden scheint der sichere Tod zu drohen, doch irgendwie schaffen sie es, ihren Planeten wieder in bewohnbaren Lebensraum zu verwandeln. Als die Privilegierten die Erde nach vielen Jahren erneut in Beschlag nehmen wollen, sind sie alles andere als willkommen – ein erbitterter Kampf entbrennt.

Krieg der Karten

Zunächst mag 7th Legion lediglich wie ein weiterer 99-prozentiger C&C-Verschnitt aussehen – Sie entscheiden sich für eine der beiden Parteien, bauen Ihre Basis auf und erkunden das unter einem Fog of War verborgene Terrain. Spätestens jedoch, wenn Ihre Streitkräfte das erste Mal aus heiterem Himmel ein „Götterhammer" ereilt hat, werden Sie sich mit den Besonderheiten dieses Programms etwas eingehender beschäftigen müssen...

In der linken oberen Ecke des Bildschirms erkennen Sie eine Reihe von Spielkarten mit illustren Bezeichnungen wie „Energie-Lutscher", „Heiliger Fluch" oder „Armageddon". Insgesamt 52 dieser Karten stehen in 7th Legion zur Verfügung, von denen Sie – und auch der Gegner - eine kleine zufällige Auswahl zugeteilt bekommen. Ziehen Sie eine dieser Karten per Maus auf den Gegner, können Sie ihm mit einem Schlag verheerenden Schaden zufügen, seine Basis mit den eigenen Leuten infiltrieren, einen Teil des Nebels lüften und vieles mehr. Da Sie jedoch wegen des Zufallsprinzips nicht in der Lage sind, den Einsatz von „Götterhammer" & Co vorauszuplanen, und der Gegner unfairerweise seine Karten unter dem Mantel des Kriegsnebels ausspielen darf, hat in 7th Legion die genaue Planung einer Angriffsstrategie nur selten Erfolg. Alle paar Augenblicke treten Ereignisse ein, die unter Umständen Ihre gesamte Taktik über den Haufen werfen – also gilt es, viel und vor allem schnell zu improvisieren.



Für die erfolgreiche Erledigung der Sonderaufträge, die oben links auf dem Screen eingeblendet werden, erhält man zusätzliche Credits.

Technisch hinterläßt 7th Legion einen zufriedenstellenden Eindruck: Das gut durchdachte Interface leidet lediglich ein wenig unter der manchmal zäh reagierenden Maussteuerung und dem allzu ruckhaften Kartenscrolling. Grafik und Sound wirken ansprechend, aber wenig spektakulär, und können deutliche Anleihen bei C&C nicht verleugnen.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Eingefleischte Strategen werden 7th Legion mit seinen unkalkulierbaren Zufallsereignissen sicher eher gewöhnungsbedürftig finden. Wer sich jedoch auf das Spiel mit den Karten einläßt und auch mal verschmerzen kann, wenn die eigene Basis mit „Armageddon" ebenso blitzartig wie unerwartet plattgemacht wird, bekommt mit 7th Legion ein rasantes, stark actionorientiertes Game, das gerade im Multiplayer-Modus durchaus Laune macht. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 6 Sp. Netz, Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	307 MB/15 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	MicroProse	Veröffentlichung:	4. Quartal ´97
Grafik:	70%	Sound:	74%
Genre:	Echtzeitstrategie		

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

68% Einzelspiel

70% Multiplayer

» Actionbetonte Echtzeitschlacht mit Überraschungen «

Wir sind dabei !
Stand C4/D5
...es lohnt sich !



CROSS
Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie zus: Zusatz CD

** Internet: http://www.flightsimulator.de **

CD SPIELE

Titel			
3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
688i Hunter Killer	d	2	75.-
7th Legion	d	8	74.-
Agent Armstrong	d	1	79.-
Age of Empire *	d	8	89.-
AH-64 Longbow 2 (Win 95) *	d	2	74.-
Akte Europa	d	8	74.-
Alexander der Große	d	8	64.-
Anno 1602 * (Win 95)	d	2	74.-
Anstoss 2	d	4	77.-
Armored Fist 2 *	e	2	79.-
Atlantis	d	3	79.-
Atomic Bomberman	d	8	54.-
Baphomets Fluch 2	d	3	79.-
Beasts & Bumpkins	d	1	69.-
Betrayal in Antara	d	8	79.-
Birthright	d	5	69.-
Blade Runner *	e/d	3	89.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Bleifuß 2 Rally *	e/d	2	55.-
Bleifuß Fun	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Bust a Move 2	d	1	55.-
Carmageddon	d	1	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	25.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 SVGA	d	8	79.-
Command & Conquer 1 VGA	d	8	79.-
Command & Conquer 2	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Conquest Earth	d	8	79.-
Constructor	d	8	74.-
Daggerfall	e	5	55.-
Dark Colony	d	8	69.-
Dark Earth *	d	3	79.-
Dark Hermetic Order *	e/d	1	69.-
Dark Reign	e/d	8	84.-
Daytona USA Deluxe *	d	2	74.-
Demonworld	e/d	8	75.-
Der Industriegigant (Win 95)	d	2	69.-
Descent to Undermountain *	e/d	1	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	75.-
Diablo - The Green Portal	d	zus	25.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Dreams (3D fx) *	d	1	77.-
Dungeon Keeper	d	3	75.-
Dungeon Keeper Mission CD	d	zus	39.-
Earth 2140	d	8	39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	29.-
Extreme Assault	d	2	59.-
F1 Grand Prix 2	d	2	69.-
F1 Grand Prix Strecken	d	zus	39.-
F1 Manager 97 prof. (Win 95)	d	2	69.-
F1 Racing *	d	1	79.-
F16 Fighting Falcon	e/d	2	69.-
Fallout *	d	5	69.-
FIFA Soccer 98 (Win 95) *	d	4	74.-
Fighters Anthology *	d	2	79.-
Fighting Force *	d	1	79.-
Fin Fin (Win 95)	d	2	89.-
Flight Simulator 98 (Win 95) *	d	2	119.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Flight Unlimited 2 *	d	2	79.-
Floyd (Win 95)	d	3	74.-
French Open Tennis 97	e/d	4	55.-
Frogger (Win 95) *	d	1	79.-
Gabriel Knight 2 + Phanta 1	d	3	79.-
Galapagos (Win 95)	d	1	74.-
Gettysburg (Sid Meier) *	d	2	74.-
G-Police *	e	2	89.-
Half-Life	e	1	89.-
Hattrick Wins (Win 95) *	d	2	69.-
H.E.D.Z. (Win 95)	e/d	1	79.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Herrscher der Meere *	d	8	74.-
Hexen 2 (Win 95) 3D fx	e	1	84.-
Hugo 5	d	1	65.-
I-War *	d	2	74.-
IF 22 Raptor (3D fx)	d	2	84.-
Imperialismus	d	2	69.-
Incubation (Battle Isle 4)	d	8	69.-
Intervention (Win 95) *	d	8	74.-
Interstate 76 (Win 95) (3D fx)	d	2	74.-
Jack Orlando	d	3	39.-
Jedi Knight	e	1	89.-
John Madden Football 98	e/d	4	74.-
Joint Strike Fighter *	d	2	79.-
KKND	d	8	59.-
KKND Mission Disc (Win 95) *	d	zus	29.-
Lands of Lore 2	d	5	75.-
Legacy of Kain (Win 95)	d	1	69.-
Level-CD´s (3D-Action...)	e/d	ab	10.-
Leviathan	e/d	8	74.-
Links LS 98	e	4	79.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Little Big Adventure 2	d	3	74.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lords of the Realms 2 Mission	d	zus	29.-
Lucas Arts Ten Adventures	d	3	55.-
Magic the Gathering *	d	5	69.-
Master of Orion 2	d	2	55.-
Max Montezuma *	d	3	69.-
M.I.A. Missing in Action	d	1	69.-
Monkey Island 3 *	d	2	84.-
Monopoly inkl. Mauspad	d	8	59.-
Monopoly Star Wars Edition *	d	6	74.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	79.-
NBA Live 98 (Win 95) *	d	4	74.-
NBA Hangtime (Win 95) *	e/d	4	69.-
Need for Speed 2 Sp. (Win 95)	d	2	79.-
NFL Quarterback Club 98 *	e/d	4	69.-
NHL Hockey 98 (Win 95) *	d	4	74.-
NHL Breakaway 98	e/d	4	69.-
NHL Powerplay Hockey 98 *	d	4	74.-
Outlaws (Win 95)	d	1	75.-
Outpost 2	d	8	77.-
Pazifik Admiral	d	2	69.-
Pete Sampras Tennis 97	d	4	69.-
Perry Rhodan - Operation.. *	d	2	74.-
Phantasmagoria 2	d	3	69.-
Piraten *	d	8	89.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Pro Pinball - Timeshock (W95)	d	2	69.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing 97 xTra Strecken	d	2	39.-
Raymans World	d	1	49.-
Rebel Moon Rising *	e/d	8	69.-
Red Baron 2 *	e/d	2	69.-
Resident Evil	d	1	74.-
Riven - The Sequel to Myst *	e	3	84.-
Sabre Ace	d	2	79.-
Shadows of the Empire (W95)	e/d	1	74.-
Shrak	e	zus	39.-
SIM City 3000 *	d	2	74.-
Sonic 3D-Flicky´s Island (W95)	e/d	1	55.-
Space Bar (Win 95)	d	3	69.-
Star Trek: Starfleet Academy *	d	3	74.-
Starcraft *	d	8	84.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
T.F.X. 3: F22 * (Win 95)	d	2	79.-
Test Drive 4 * (Win 95)	d	2	74.-
Total Annihilation *	d	8	79.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	69.-
Tomb Raider 2 * (3D fx)	d	1	74.-
UEFA Champ.-League (3D fx)	d	4	59.-
Ultima Online (Win 95) *	e	5	89.-
Unreal *	d	1	79.-
Vermeer	d	2	59.-
Virtua Fighter 2 (Win 95)	e/d	1	79.-
Warlords 3	d	8	74.-
Waterworld Strategy	e/d	1	69.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Wing Commander 5 * (Win 95)	d	2	74.-
Worldwide Soccer (Win 95)	d	4	79.-
X-COM: Apocalypse	d	1	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (3D fx)	e/d	1	74.-
Youngblood	e/d	3	79.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64 . Unseren Einkaufsberater erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Angebote

Titel			
Aces of the Deep	d	2	24.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Conquest of the New World	d	8	25.-
Creatures	d	6	39.-
Das schwarze Auge 3	d	5	10.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	39.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Die Fugger 2	d	8	25.-
Down in the Dumps	d	3	35.-
Dragon Lore 2	d	3	39.-
F1 Manager 96	d	2	39.-
F22 Lightning 2 *	d	2	29.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	44.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Kick Off 97	d	4	39.-
M.A.X.	d	2	35.-
MDK (3D fx)	d	1	35.-
Mechwarrior 2 (Win 95) (3D fx)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Monty Python´s Ritter	d	2	25.-
Myst	d	3	49.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web (Win 95)	d	2	25.-
Project Paradise	d	1	25.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Road Rash (Win 95)	d	2	29.-
Schleichfahrt	d	2	35.-
Shattered Steel	e/d	1	15.-
Sherlock Holmes 2	d	3	29.-
Silent Hunter	d	2	49.-
Silent Hunter Mission CD 2	d	zus	25.-
Star General	d	8	29.-
Steel Panthers 2	d	8	29.-
Stonekeep	d	5	25.-
The Dig	d	3	44.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	d	2	29.-
Time Commando	d	1	29.-
US Navy Fighters 97	d	2	29.-
Virtual Snooker	e/d	2	25.-
Warcraft 2	d	8	29.-
Worms inkl. Missions	d	8	29.-
Z	d	8	29.-
Z-Level CD	d	zus	29.-
Zork Nemesis	d	3	29.-

CD-Bundles

Titel			
CROSS Sonder Bundle (Pirates Gold, F1 GP1, F15 Strike Eagle, Shattered Steel)	d	7	39.-
Die Siedler 2 Gold Edition (Die Siedler 2, Original Mission CD + 100 Welten)	d	7	79.-
Extreme Velocity (T.F.X. EF2000, AH-64 Logbow, A.T.F.)	d	2	85.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel + 35 Topspiele)	d	7	19.-
Gold Games 2 (Z, Baphomets Fluch, Hind, Bleifuß, Apache Longbow, +21 Spiele)	d	7	39.-
Forgotten Realms Archieve (Eye of the Beholder 1+2+3, Dungeon Hack, Pools of Darkness)	e/d	7	55.-
Lucas Art Top 10 Adventures (Maniac Mansion 1+2, Indiana Jones 3+4, Loom und 5 weitere)	d	3	55.-
Mega Pack 7 (3D-Ultra Pinball, Caesar 2, Road Rash, A-10 Cuba + 6 weitere)	e/d	7	79.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek-Final Unity, PGA Euro Golf)	d	7	49.-

Hardware

Leistung pur !

Artikel	Preis
Diamond Monster 3D fx 4MB	399.-
Add-On-Karte inkl. F1 & 8 weitere Spiele	
Matrox Mystique 220 MHz 4 MB RAM	289.-
Soundblaster 16 Win 97 PNP	99.-
Thrustmaster GP1 Lenkrad	129.-
Microsoft Sidewinder Force Feedback	299.-

CROSS...alles für Ihr Spiel !

Unsere Spiele des Monats:

Jedi Knight
3D-Action mit Multiplayeroption !
Möge die Macht mit Euch sein !
Komplett englisch nur 89.-

Starfleet Academy *
Ein Muß für jeden Trekki !
Komplett deutsch ...oder original englisch je nur 74.-

Top - Spiele auf CD ROM

Strategie total !

Akte Europa	d	74.-
Dark Reign	d	84.-
Incubation *	d	69.-
Total Annihilation	d	79.-

FIFA 98 * Komplett deutsch
Jetzt mit 3Dfx Support ! ...wie live !
Top-Spiele Top-Preise! nur 79.-

Simulation total !

F1 Manager prof.	d	69.-
M.A.X.	d	35.-
Outpost 2 *	d	77.-
Virtual Pool 2 *	e/d	69.-

Age of Empires Komplett deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur 89.-

Sport total

Anstoß 2	d	77.-
Links LS 98	e/d	79.-
NBA Live 98 *	d	77.-
NHL Hockey 98 *	d	77.-

Demonworld / Lands o. Lore 2 Anleitung deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur 75.-

Abenteuer / RPG total !

Dark Earth *	d	79.-
Floyd *	d	74.-
Monkey Island 3 *	d	84.-
Resident Evil 3Dfx	d	74.-

Gold Games 2
Z, Tilt, Kings Quest 7, Hind, DSA 3, Bleifuß, Das Gewehr, Toonstruck, Orionburger, Indy Car 2, Air Power, Deadly Games, War Wind,
Komplett deutsch 25 CD's nur 39.-

Ballern total !

Half-Life 3Dfx	e/d	84.-
Hexen 2 3Dfx	e	84.-
Redneck Rampage	e	69.-
Turok 3Dfx *	d	79.-

Zusatzlevel total !

C & C 2 Vergeltung	d	29.-
Earth 2140 Mission	d	25.-
SHRAK Mission CD	e	39.-
F1 GP2 Strecken	d	39.-

Rasen total !

Bleifuß Fun *	d	59.-
F1 Racing * nur 3Dfx	d	79.-
Rally Racing 97	d	49.-
Speedboat Attack	e	64.-

Fliegen total !

Shadows o.t. Empire	e	74.-
Extreme Assault	d	69.-
Flightsimulator '98	d	111.-
Flying Corps 3Dfx	d	44.-

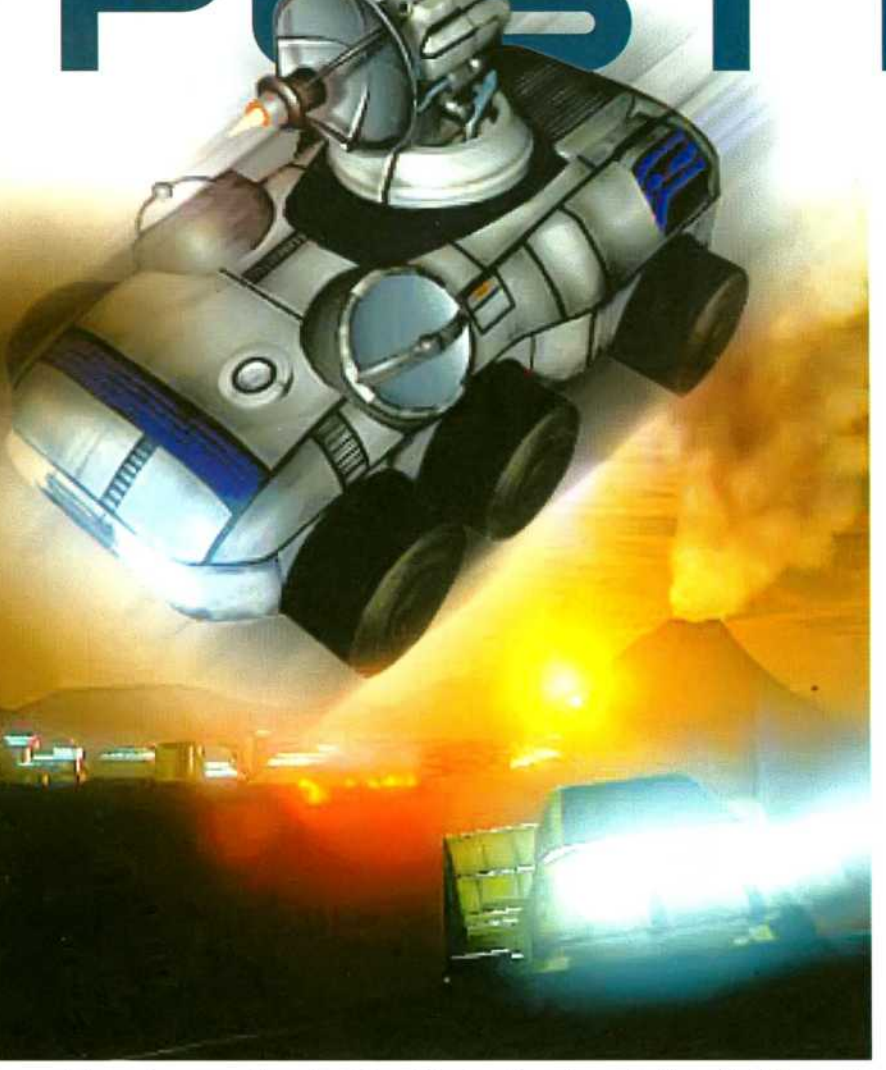
Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !

Outpost 2 • Echtzeitstrategie

POSTTRAUMA



Der Boom der Echtzeitstrategiespiele zieht weite Kreise. Selbst klassische rundenbasierende Strategiespiele werden auf Echtzeit getrimmt, nur um angeblich zeitgemäß zu sein. Doch alleine durch einen Genrewechsel wird ein Spiel nicht besser. Außerdem beweisen Vertreter wie Incubation und Demonworld, daß die Zukunft nicht nur im Echtzeitbereich liegen muß.

Nach einer Katastrophe flüchten die letzten überlebenden Menschen von der verseuchten Erde in den Weltraum. Doch selbst nach fast hundert Jahren im Tiefschlaf findet sich kein Planet, der als neues Zuhause geeignet wäre. Schließlich gibt es keine Alternative mehr. Auf einem unwirtlichen Planeten muß eine Kolonie errichtet werden, die nur unter dem Namen „Outpost" bekannt ist. Die anfänglichen Probleme werden gemeistert. Zusammen mit den Schwierigkeiten ist es aber dann auch mit der Einigkeit unter den Kolonisten vorbei. Outpost spaltet sich in zwei Gruppen, Eden und Plymouth. Eden forscht nach einer Lösung, um die neue Welt durch Terraforming an irdische Verhältnisse anzugleichen. Dabei gerät ein Versuch außer Kontrolle, der den ganzen Planeten zerstören könnte...

Überlebenskampf

Eden und Plymouth sind nicht sonderlich gut aufeinander zu sprechen, aber die wahre Gefahr liegt in der mysteriösen Seuche. Viele Missionen werden so zum Wettlauf gegen die Uhr. Ein falscher Klick am Anfang des Szenarios, und schon hat man keine Chance mehr. Outpost 2 ist aber kein Echtzeitstrategiespiel im herkömmlichen Sinn. Hier werden kaum Panzer gebaut oder Verteidigungen errichtet. Im Mittelpunkt stehen Ressourcenförderung, Basisaufbau und Forschung. Jedes noch so kleine Detail wird akribisch berücksichtigt: Moral der Kolonie, Anzahl der Bewohner, Nahrungsvorräte, Farmen, Minen, Erzschmelzen, Forschungszentren, Kraftwerke, Fabriken, Krankenhaus und Kommandozentrale, um nur einige zu nennen.



Im Netz oder über das Internet werden sechs Spieler unterstützt.



Die meisten Feuergefechte und Explosionen sind unspektakulär.

Naturkatastrophen wie dieser Meteoritenschwarm können die aufwendig errichtete Basis sehr schnell in Schutt und Asche legen.



Wenn das Gewitter noch lange über dem Gebäude wütet, erledigt sich der Auftrag der feindlichen Panzer oben rechts von allein.

ATISCH

Fast alle Abläufe lassen sich automatisieren. Der Transport der Rohstoffe funktioniert über Transporter oder Pipelines. Trotzdem muß sich der Spieler oftmals um simple Standardaufgaben kümmern. Hier fällt Outpost 2 gerne von einem Extrem ins andere. Das Spiel ist entweder zäh und es passiert sehr wenig, oder es wird unglaublich hektisch. Ganz gut gelungen ist die Sprachausgabe, die einem wirklich Informationen liefert und nicht nur zur Unterhaltung beiträgt. Größtes Manko ist sicherlich die Grafik. Es fällt schwer, die zahlreichen Gebäude zu unterscheiden. Die Hintergrundkarte ist zu monoton gehalten, etwas mehr Abwechslung wäre hier wünschenswert. Outpost 2 ist nicht gerade einfach zu erlernen und zu steuern. Da schafft auch das mißlungene, zwölfteilige Tutorial keine Abhilfe.



VERGLEICH

Sofort stechen die technischen Mängel von Outpost 2 heraus. Vor einem Jahr wäre die Qualität der Grafik noch sehr gut gewesen, aber mittlerweile setzen im Echtzeitgenre Spiele wie Total Annihilation Maßstäbe. Inhaltlich hat Outpost 2 zwar eine ähnliche strategische Tiefe wie Akte Europa, allerdings ist die Steuerung sehr viel aufwendiger und unnötig komplex. Gleichzeitig spielt sich Outpost 2 sogar noch zäher als Imperium Galactica, obwohl bei diesem jederzeit zwischen Echtzeit und Runden umgeschaltet werden kann.

Spiel	Wertung
Total Annihilation	86%
Akte Europa	79%
Imperium Galactica	79%
Conquest Earth	69%
Outpost 2	67%



KOMMENTAR

» Einige Strategiefans werden sich dunkel erinnern: Outpost war jenes Spiel , das erst riesige Hoffnungen aufbaute, sich letztendlich aber als herbe Enttäuschung entpuppte. Wer das traumatische Erlebnis noch nicht verdrängt hat, wird sich auch die zahlreichen Bugs des Vorgängers wieder ins Gedächtnis rufen können. Wenigstens daraus hat Sierra gelernt: Outpost 2 ist, zumindest aus technischer Sicht, fehlerfrei. Inhaltlich wurde hier aber ein Spiel kreiert, das weder typische Fans von Echtzeit- noch rundenbasierender Strategie anspricht. Höchstens für Umsteiger zwischen den beiden Genres könnte Outpost 2 interessant sein. Bevor Sie jetzt aber in den nächstbesten Softwareladen rennen, sollten Sie auch die nur durchschnittliche Qualität von Grafik und Spielbarkeit berücksichtigen. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	2-Sp. Modem, 6 Sp. Netzw. Internet
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
CD/HD:	450 MB/40 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Sierra
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	64%
Sound:	69%
Genre:	Echtzeitstrategie

67% Einzelspiel

64% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Wendet sich eher an akribische Baumeister* «

C&C2 Der Vergeltungsschlag • Echtzeitstrategie

RACHEAKT

Schon zwei Jahre vor der Jahrtausendwende darf sich Westwoods Command & Conquer-Reihe als eine der erfolgreichsten Computerspiele-Reihen dieses Jahrzehnts bezeichnen. Mit interessanten Neuerungen trägt die Mission CD Der Vergeltungsschlag ihren Teil dazu bei.

Der Kampf der Sowjets gegen die Allierten scheint in die entscheidende Phase zu treten, denn Westwood läßt die beiden Parteien im Vergeltungsschlag mit unerbittlichen Waffen zu Felde ziehen. Sechs Einheiten mehr stehen den Kommandeueren der Mini-Armeen jetzt zur Verfügung. Ansonsten gibt es, wie aus anderen Mission CDs bekannt, für jede Seite neun Einzelspieler-Missionen. Für Multiplayer-Anhänger sind außerdem 100 neue Mehrspieler-Karten interessant, wovon einige nun doppelt so groß geraten sind wie bisher.

Truppenverstärkung

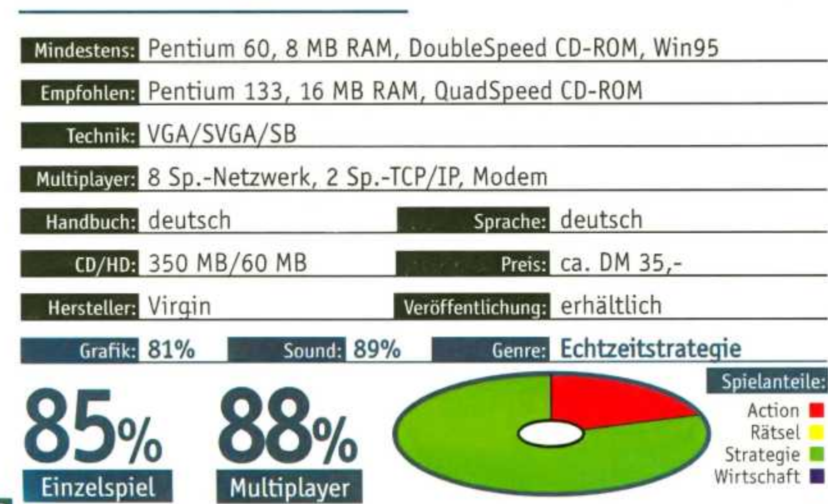
Technisch hat sich außer acht neuen Soundtracks und einigen redesignten Texturen nichts verändert. In Sachen Spieldesign kommen die Möglichkeiten der neuen Einheiten aber voll zum Tragen. Der Mechaniker repariert nun defekte Fahrzeuge an vorderster Front, Shock Trooper brizzeln mit Tesla-Gewehren, Chrono-Panzer beamen sich durch die Gegend, und U-Boote können nun auch mit Raketen bestückt werden und Landziele angreifen. Richtig gefährlich kann sich der erfolgreiche Einsatz des MAD-Panzers auswirken, der – in der Nähe einer Basis plaziert – mit erdbebenartigen Schockwellen die Produktionsstätten in Schutt und Asche legen kann.

Christian Müller

KOMMENTAR



» Schon erstaunlich, wieviel Spielspaß-Potential immer noch in Command & Conquer steckt. Auch wenn sich das zehn Monate alte Alarmstufe Rot natürlich gegen die jüngste Generation der Echtezeitstrategie-Spiele schwertut, ist der Vergeltungsschlag in meinen Augen die bisher gelungenste Mission-CD von Westwood. Die neuen Einheiten erweitern sinnvoll das vorhandene Repertoire und bringen reichlich Spaß. Außerdem haben mir die vergrößerten Multiplayer-Karten sehr gut gefallen. «



Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp.-Netzwerk, 2 Sp.-TCP/IP, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	350 MB/60 MB	Preis:	ca. DM 35,-
Hersteller:	Virgin	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 81% | Sound: 89% | Genre: Echtzeitstrategie

85% Einzelspiel | 88% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Sehr gelungen und abwechslungsreich «



Überraschung: Die Chrono-Panzer können sich nach einer kurzen Ladezeit immer wieder über die Landkarte materialisieren.



Nachdem der M.A.D.-Panzer mit seinen Erdbeben verursachenden Schockwellen zugeschlagen hat, bleibt von der Basis nur wenig übrig.



Wieder mit dabei sind Missionen innerhalb von Gebäuden. Hier stehen einige Reaktoren im Mittelpunkt, die es auszuschalten gilt.



GAMES AND MORE



Versandhandel für Software und Computerzubehör

GAMES

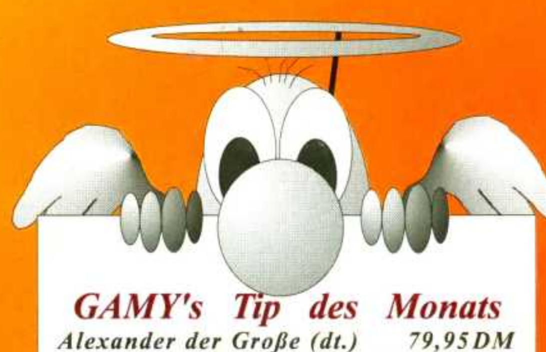
Titel	Preis
3D Ultra Minigolf	69,95
688i Hunter Killer (Win95, dt)	89,95
Adventure Box (dt.)	49,95
Air Warrior II (dt.)	79,95
Alexander der Große (dt.) *	79,95
Anstoß 2	89,95
Atlantis - The lost Tales	89,95
Baphomets Fluch (dt.)	79,95
Bubble Bobble	59,95
Bug Too!	69,95
Bundesliga Manager '97 (dt.)	69,95
Bundesliga Manager Hattrick	59,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.)	89,95
C&C 1: Mission Ausnahmezustand (dt.)	29,95
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,95
C&C 2: Red Alert (US-Version)	64,95
C&C 2: Mission Gegenangriff (dt.)	25,95
Capitalism Plus	69,95
Carmageddon (dt.)	89,95
Carmageddon (US-Version)	89,95
Chessmaster 5000 (Schachprogramm, dt.)	79,95
Civil War General: Robert E. Lee (dt.)	49,95
Civilization 2 (dt.)	59,95
Civilization 2 - Scenarios (dt.)	39,95
Club Manager 97/98	59,95
Comanche 3.0 (dt.)	79,95
Comanche 3.0 (engl.)	79,95
Conquest Earth	89,95
Conquest of the New World (dt.)	44,95
Conquest of the New World de Luxe (dt.)	49,95
Constructor	89,95
Creatures (dt.)	69,95
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,95
Dark Colony	89,95
Darklight Conflict (dt.) *	79,95
Dark Reign *	89,95
Demonworld (dt.) *	79,95
Der Industriegigant (dt.)	79,95
Destruction Derby 2	79,95
Diablo (DA)	79,95
Die Entscheidung	89,95
Die Fugger 2 (dt.)	49,95
Die großen Schlachten der Geschichte (dt.)	89,95
Die Siedler 2 (dt.)	79,95
Die Siedler 2: Mission Disk (dt.)	29,95
Die Siedler 2: Die Übersiedler (dt.)	24,95
Die Siedler 2: Siedeln 2 (150 Levels, dt.)	19,95
Die Siedler 2 Collection (dt.)	119,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Discworld 2 (dt.)	89,95
Dominion (dt.) *	79,95
DSA: GAMY-Collection	89,95
Dungeon Keeper (dt.)	79,95
Dungeon Keeper (engl.)	79,95
Earth 2140	49,95
Earth 2140 - Mission Pack	29,95
Ecstatica 2 (dt.)	89,95
Elisabeth I. (dt.)	69,95
Evidence	89,95
Extrem Assault (dt.)	69,95
Fallout *	79,95
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,95
FIFA Soccer Manager (dt.)	69,95
Floyd (dt.) *	79,95

GAMES

Titel	Preis
Formel 1 (dt.)	89,95
Formula Karts	89,95
Formula One Grand Prix 2 (dt.)	89,95
Funsoft Strategie - Spielesammlung Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser deLuxe	59,95
G-Nome	89,95
Grand Prix Manager 2	49,95
Harvest of Souls	89,95
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,95
HeliCops	59,95
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	79,95
Hugo 4	79,95
Imperium Galactica	79,95
iF - 22 (dt.) *	79,95
Independence Day (WIN95, dt.)	79,95
Interstate '76	79,95
Jack Nicklaus 4	99,95
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,95
James Bond 007	79,95
Kick Off '97	79,95
King's Quest Collection 1-6 (DA)	69,95
KKND (dt.)	69,95
Koala Lumpur: Reise ins Chaos	74,95
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,95
Little Big Adventure 2	79,95
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,95
Lost Vikings 2	79,95
Magic - Die Zusammenkunft (dt.)	89,95
Master of Orion 2 (dt.)	89,95
MDK - Special Edition (dt.)	89,95
Mechwarrior 2 Limited Edition	69,95
Moto Racer (Win95, dt.)	79,95
Myst Lim. Ed.	69,95
Need for Speed 2 (dt.)	79,95
Outlaws (DA)	79,95
Pandora Akte (dt.)	89,95
Phantasmagoria 2 (DA)	79,95
Police Quest Swat	89,95
Premier Manager 97	69,95
Privateer 2: The Darkening (dt.)	89,95
Pro Pinball: Time Shock	79,95
Puzzle Bobble	59,95
Rebell Assault 2 (dt.)	49,95
Risiko (Win95)	79,95
Sean Dundees World Club Football	79,95
SIM City 2000 WIN95, Netzwerkfähig, dt.)	99,95
SIM Park (dt.)	79,95
Slam 'n Jam	69,95
Sonic & Knuckles Collection	59,95
SSN - Tom Clancy	64,95
Star Trek: Borg	59,95
Star Trek: Deep Space Nine (DA)	49,95
Star Trek: Generations (dt.)	89,95
The lost Express	89,95
Theme Hospital (dt.)	79,95
Tie Fighter (dt.)	49,95
Trash It	89,95
UEFA Champions League 96/97	69,95
Versailles 1865	79,95
Warlords 3	89,95
Wet - The Sexy Empire (dt.)	74,95
X-Men: Children of the Atom	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95, DA)	79,95
Zork - Special Edition	109,95

Knüllerpreise

Titel	Preis
A-Train	29,95
Aces of the Deep (dt.)	39,95
Alone in the Dark + Shadow of the Comet	29,95
Amerika 1861-1865 (WL, dt.)	29,95
Ascendancy (dt.)	29,95
Bad Mojo (dt.)	29,95
Badman Forever	29,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,95
Battle Isle 3 (dt.)	39,95
Battle Team incl. DataDisk 1 + 2 (dt.)	19,95
Betrayal at Krondor	29,95
Bundesliga Manager Professional	19,95
Chewy - Esc von F5	29,95
Civilization (dt.)	29,95
Colonization (dt.)	29,95
Comanche incl. Mission (dt.)	39,95
Cyberia (dt.)	29,95
Der Meister	29,95
Descent (dt.)	25,95
Descent 2	29,95
Destruction Derby 1	29,95
Die Siedler (Classic, dt.)	29,95
DSA 1: Schicksalsklänge (dt.)	29,95
DSA 2: Sternenschweif (dt.)	29,95
DSA 3: Schatten über Riva (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,95
EarthSiege 1 (dt.)	29,95
EarthSiege 2 (dt.)	39,95
Earthworm Jim 1+2 komplett (dt.)	39,95
Eishockey Manager	19,95
Elite 3: 1st Encounters (DA)	19,95
Fantasy General (dt.)	29,95
Fields of Glory (dt.)	29,95
FIFA Soccer '96 (dt.)	29,95
FireFight (Win95)	39,95
Frankenstein (dt.)	29,95
Gene Wars	39,95
Goblins 1+2, Goblins 3	je 29,95
Golden Gate Killer (dt.)	29,95
Grand Prix	29,95
Grand Prix Manager 1 (DA)	29,95
Höhlenwelt Saga	24,95
Jurassic War	39,95
Kick Off '96	29,95
King's Quest 7 (dt.)	29,95
Lands of Lore	29,95
Legends (DA)	29,95
Lemminge 1-3 komplett	29,95
Lost Eden	19,95
Mag! (dt.)	19,95
Mechwarrior 2 (dt.)	29,95
Mechwarrior 2 Erweiterung	25,95
Minigolf	19,95
Nascar Racing incl. Track Pack	29,95
NBA Jam Tournement Edition	29,95
Normality (dt.)	29,95
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,95
Outpost	29,95
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,95
Pinball Fantastie	39,95
Pinball Illusions	39,95
Pirates! Gold (dt.)	29,95
Pittfall: Mayan Adventure	29,95
Pizza Connection (dt.)	19,95



GAMY's Tip des Monats

Alexander der Große (dt.) 79,95 DM

Die Geschichte hat es bewiesen! Wer zu viel will, aber nicht den Mut besitzt, alles für dieses Ziel zu Opfern, der wird kläglich versagen.... Auch der Alexander - Größtert Herrscher der Antike - mußte diese Lexion lernen. Ist damit alles vorbei?? ... Nein, Dank der modernen Technik sind wir heute in der Lage, die Fehler von damals zu korrigieren...

Zeigen Sie Mut! Übernehmen Sie diese wichtige, aber auch gefährliche Aufgabe von 10 Schlachten und einem Feldzug!

Sie wollen mehr ??? Unseren kostenlosen Katalog anfordern oder im T-Online unter *GAMES AND MORE#* nachschauen...

Knüllerpreise

Titel	Preis
Prince of Persia Collection	29,95
Pro Pinball: The Web	39,95
Pyst	19,95
Race Mania	19,95
Railroad Tycoon deLuxe (DA)	29,95
Rebell Assault	39,95
Red Baron 1 (dt.)	29,95
Sam & Max (dt.)	29,95
Sea Fight	44,95
Silent Thunder (dt.)	39,95
SIM Town (dt.)	29,95
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,95
Steel Panthers 1 (dt.)	29,95
Summer + Winter Challenge	19,95
Syndicate Wars (dt.)	39,95
The Last Dynasty	34,95
Theme Park (dt.)	29,95
Think-X	44,95
This Means War	29,95
Tilt (Flipper-Simulation)	29,95
Torins Passage	29,95
Transport Tycoon incl. World Editor	29,95
UFO Enemy Unknown	29,95
Virtual Pool	29,95
Vollgas	39,95
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	29,95
WinSkat (dt.)	39,95
WipeOut & Novastorm komplett	29,95
WWF Wrestlemania	29,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,95
Yoda Stories	39,95
Z - The Bitmap Brothers (incl. Data Disk)	39,95

Infotainment-Software

Titel	Preis
After Dark 4.0 (dt.)	39,95
Barbie Modedesigner	59,95
G-Data Power Atlas	39,95
Kai's Power GOO (dt.)	99,95
Mathefit 1.0	19,95
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,95
MS - Encarta '97	189,95

Joysticks

Titel	Preis
Alpha Twin Joystickweiche	39,95
Power Stick Diavolos	29,95
Thrustmaster X-Fighters	99,95
Thrustmaster Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,95
Thrustmaster Formula T2 Lenkrad	269,95
Thrustmaster F-22 FLCS Pro Joystick	299,95

Multimedia-Hardware

Titel	Preis
Lautsprecher 60W bis 240W Netzteil int.	ab 39,95
Matrox Mystique	ab 249,95
SoundBlaster 64 PnP	ab 249,95
Pentium-Prozessoren	ab 149,95
Pentium-Motherboard (ohne CPU)	ab 149,95

Lösungsbücher/Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar !
Ständig mehr als 100 Titel auf Lager !
Hier eine kleine Auswahl: alle Titel 14,80
Albion, Alien Trilogie, Atlantis, Baphomets Fluch, Biing!, Civilization 2, C & C 1/2/Mission-CDs, Daggerfall, DSA, Die Siedler 2, Fable, Golden Gate Killer, Höhlenwelt-Saga 1, Kings Quest-Reihe, Lands of Lore, MDK, Schleichfahrt, Stonekeep, WarCraft 2, Wing Commander 4, Zork Nemesis

NEU NEU NEU

Besuchen Sie uns in unserem Ladengeschäft:

Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow

Telefon (0 33 28) 39 52 15

NEU NEU NEU

Telefonische Bestellannahme

(0 33 28) 39 52 11

Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr & Sa 9.00 - 16.00

GAMES AND MORE Versandhandel für Software und Computerzubehör Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow ---- Fax: (0 33 28) 47 29 25
Neuheitenservice, Bestellungen, Infos auch unter T-Online: *GAMES AND MORE#*

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preis in DM incl. 15%, Bücher 7% Mehrwersteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB.

Versandkosten: Nachnahme: 9,90 DM plus 3,00 DM NN-Gebühr der Post; Kreditkarten(AmExp, VISA, Diners Club): 9,90 DM; Vorkasse 6,90 DM; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20.00 DM

Ab 250,00 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!



Feuer breitet sich automatisch in Windrichtung aus und kann ganze Schlachten entscheiden.

Demonworld • Strategie

DAS LETZTE GEFECHT

PC ACTION GOLD

Selbst wenn Sie normalerweise beim Anblick eines Hex-Strategiespiels dankend ablehnen, riskieren Sie trotzdem ruhig einen zweiten Blick auf Ikarions Meisterwerk. Fantasy-Liebhaber, Freunde groß angelegter Tabletops und Genrefreaks dürfen schon getrost in Begeisterung ausbrechen, denn Demonworld setzt in jeder Beziehung neue Maßstäbe.

Das Imperium der Menschen hat seine Blütezeit schon lange hinter sich. Bürgerkriege, Aufstände, korrupte Provinzverwalter und scheinbar unendliche Monsterhorden an allen Grenzen schwächen das Reich. In den Eiswüsten hat jetzt auch noch der Dämonenlord Xeribulos Dan Hurrorcon seine uralten Fesseln gesprengt und blutrünstige Schergen um sich geschart – nun bedroht er das Imperium mit einer Invasion. Große Hoffnungen liegen auf dem jungen Heerführer Jason Klingor, der mit einer kleinen Armee die Schreckenshorde herausfordert. Sollte er keinen Erfolg haben, ist das Imperium dem Untergang geweiht.

Fantasy pur

Im Mittelpunkt von Demonworld stehen natürlich die Hex-Missio-

FORMATIONEN, DIE HALTEN, WAS SIE VERSPRECHEN

Hex-Strategie ist normalerweise stark abstrahiert. Einzelne Einheiten werden gar nicht gezeigt, sondern nur Verbände. In Demonworld ist jeder Soldat, jedes Pferd und jeder Held auch wirklich dargestellt. Das eröffnet natürlich auch strategisch völlig neue Möglichkeiten. Eine Gruppe Lanzenträger kann sich so strategisch formieren, wodurch sich ihre Eigenschaften grundlegend ändern. Folgende Formationen können in Demonworld gebildet werden.

***Reihe 1:** In der Reihe werden Angriffe in breiter Front ausgeführt, und sämtliche Fernkämpfer können schießen. Allerdings reißt bei Verlusten die Reihe schnell auseinander.*

***Reihe 2 und 3:** Zwei oder drei Reihen stehen hier hintereinander, wodurch die Reihe nicht mehr so breit ist. Vor- und Nachteile der einfachen Reihe werden so abgeschwächt.*

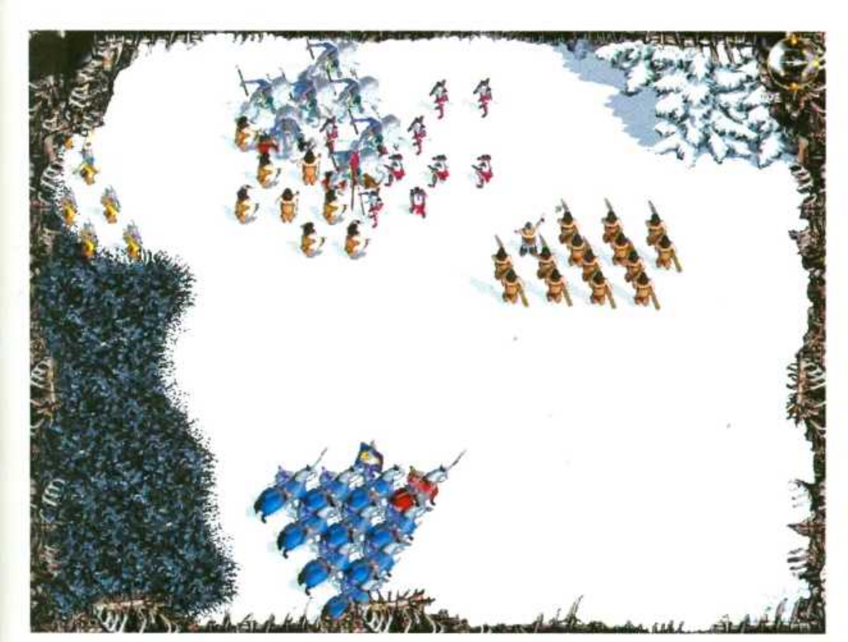
***Kolonne:** Hierbei handelt es sich nicht um eine Kampf-, sondern eine reine Bewegungsformation. Hindernisse stellen bei der Fortbewegung kein Problem dar.*

***Karree:** Im Karree verteidigt sich die Einheit sehr effektiv gegen Angriffe aus allen Richtungen. Ideal, um einen Helden oder Magier in der Mitte zu bewachen. Allerdings ist diese Formation bewegungsunfähig.*

***Keil:** Die ideale Formation, um eine gegnerische Einheit zu spalten. In dieser Formation kann sich die Einheit aber nicht drehen, sondern nur geradeaus vorrücken.*

***Plänkel:** Diese offene Kampfaufstellung erlaubt flexible Fortbewegung und ein relativ freies Feld für Fernkämpfer. Im Nahkampf muß sich die Einheit zusammenziehen.*

***Horde:** Eigentlich ist die Horde gar keine Formation, sondern nur ein wilder Haufen. Fast alle Einheiten des Imperiums verfügen über die nötige Disziplin, andere Formationen zu bilden.*



Den Rittern unten hat sich ein Held angeschlossen, der in dieser Formation als stärkste Einheit natürlich die Spitze des Keils bildet. Allerdings versperren die Mammutjäger oben den Weg.



Der Drachenreiter gehört zu den stärksten Figuren im Spiel, aber gegen diese Übermacht hat auch er keine Chance. An den isometrischen Missionen sind fast nur Helden beteiligt.

nen. Ikarion bietet aber zusätzlich eine ganze Masse Spielelemente. In der Kampagne müssen ungefähr 30 der ca. 50 Missionen bewältigt werden. Oftmals dürfen Sie selbst das nächste Szenario auswählen. Es lohnt sich, die Kampagne auch noch ein zweites Mal durchzuspielen, um auch wirklich alle Missionen gesehen zu haben. In regelmäßigen Abständen bekommen die Helden der Armee außerdem die Möglichkeit, sich in Iso-Missionen zu beweisen. Wenn Sie also nach mehreren Stunden keine Waben mehr sehen können, werden diese durch Quadrate ersetzt. Die phantastische Atmosphäre entsteht aber durch die Story. Jason Klingor führt ein Tagebuch, in dem er sehr eingehend die Situation beschreibt. Sprachausgabe und ein kleines Video sorgen für die zeitgemäße Darstellung. Nach der Schlacht folgt die Belohnung in Form exzellenter Zwischensequenzen.



So entsteht Atmosphäre: Das handgeschriebene Tagebuch enthält jeweils kleine Grafiken, die durch einen Mausklick zum Leben erwachen.

Herausforderung

Strategisch ist Demonworld sehr anspruchsvoll. Das System basiert auf dem gleichnamigen Tabletop von Hobby Products, das Brettspielfreaks ein Begriff sein dürfte. Während das Tabletop umständlich zu spielen ist, werden am Computer alle Möglichkeiten ausgenutzt, um die Steuerung simpel zu gestalten. Hier hat Ikarion ganze Arbeit geleistet. Die umfangreiche Anleitung dient eher als begleitendes Beiwerk, in dem man gerne hin und wieder blättert, um weitere Hintergrundinformationen zu erhalten. Ein großes Lob verdient das Missionsdesign und die Zusammenstellung der Kampagne. Abwechslungsreich taucht alle paar Szenarios eine neue Untergrundgrafik auf. Immer neue unbekannte Monster, böse Magier und finstere Dämonen stellen sich dem Imperium entgegen. Zahlreiche strategische und taktische Elemente sind vorhanden, die im Lauf des Spiels erlernt und ausgeschöpft werden müssen, um Erfolg zu haben. Fernkämpfer, Kanonen, Nahkämpfer, Magier, Topographie, Terrain und vieles mehr sorgen für eine unglaubliche Spieltiefe. Glück spielt bestenfalls eine untergeordnete Rolle.

Alexander Geltenpoth



VERGLEICH

Demonworld hat mit Abstand die schönsten Animationen und Grafiken. Kein vergleichbares Spiel kann da mithalten. Gegenüber Fantasy General bietet Demonworld mehr Möglichkeiten und damit eine größere strategische Tiefe. Während Heroes of Might & Magic 2 bestenfalls eine Ansammlung von Szenarios vorweisen kann, erlebt man hier eine Kampagne in epischer Breite. Dabei ist das Szenariodesign hervorragend gelungen, steigert die Motivation und hat somit auch gegenüber Warhammer klare Vorzüge. Anstelle der peinlichen Videosequenzen eines Warlords 3 treten in Demonworld gerenderte Zwischensequenzen bester Qualität. Kurzum, Demonworld kann sich ohne Probleme an die Spitze des Genres setzen.

Spiel	Wertung	
Demonworld	87%	
Heroes of Might & Magic 2	78%	(abgewertet)
Fantasy General	75%	(abgewertet)
Warhammer	74%	(abgewertet)
Warlords 3	70%	(abgewertet)

KOMMENTAR

» Wer glaubt, Hex-Strategie sei von Natur aus langweilig und nur für Freaks interessant, irrt sich gewaltig. Leider gab es seit Panzer und Fantasy General vor eineinhalb Jahren aber kein Hex-Strategiespiel mehr, das technisch zeitgemäß gewesen wäre. Demonworld bietet zudem noch Iso-Missionen, eine ausgefeilte Story, mitreißende Atmosphäre, Sprachausgabe und Zwischensequenzen. Trotz komplexer Spielregeln, die wirklich jeden denkbaren Umstand berücksichtigen, ist die Steuerung intuitiv und ohne Einarbeitung schnell zu meistern. An den liebevollen und detaillierten Animationen in den Szenarios kann man sich gar nicht sattsehen. Die motivationsfördernde Kampagne sorgt für den Rest. Von Demonworld kann man sich nicht mehr losreißen. Strategiefans sollten sich dieses Schmuckstück auf gar keinen Fall entgehen lassen. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, OktaSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Sp. Hotseat, Modem, Netzw.		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1200 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Ikarion	Veröffentlichung:	Oktober 1997
Grafik: 88%	Sound: 83%	Genre:	Strategie

87% Einzelspiel

83% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Die Renaissance der Hexfeld-Strategie «

Birthright • Strategie

VERWIRKT

Genremixes sind etwas sehr Schönes. Sie sorgen für Abwechslung und haben ein großes Zielpublikum, da unterschiedlichste Vorlieben angesprochen werden. Natürlich hat die Sache einen Haken. Der Programmieraufwand vervielfacht sich mit jedem weiteren Genre, worunter auch die Qualität leiden kann.

In einem feudalen Fantasy-Reich streiten sich entfernte Verwandte des verstorbenen Kaisers um den Thron. Als Spieler schlüpft man in die Rolle eines Thronanwärters. Wie in Lords of the Realms 2 muß das Reich verwaltet, Steuern eingetrieben, Armeen aufgestellt und Burgen gebaut werden. Birthright ist jedoch sehr viel komplexer und geht tiefer ins Detail. Manche Konflikte lassen sich diplomatisch oder mit Hilfe von Magie lösen, meist jedoch nur mit brutaler Waffengewalt. Die Ausführung von Schlachten ist schon fast ein weiteres Spiel für sich. Strategisch ist der Gefechtsbildschirm simpel, aber nicht so anspruchslos, wie man zuerst glauben möchte. Zudem lassen sich Kriege in wenigen Minuten abhandeln, die dafür nötigen Vorbereitungen im Verwaltungsteil können schon eine Stunde dauern. Ebenfalls ein größeres Gewicht fällt auf den Adventure-Modus. Der Möchtegern-Kaiser ist nämlich sehr abenteuerlustig und setzt auch das eigene Leben aufs Spiel, wenn er aus der Ich-Perspektive Ruinen erforscht und Burgen stürmt. Damit beinhaltet Birthright eigentlich gleich drei Spiele.



Hier wird eine Horde Goblins von Rittern niedergemacht.

Dreierlei

Eins haben alle drei Teile gemeinsam: Keines entspricht den heutigen Maßstäben oder Erwartungen, womit sich oben genannte Befürchtungen erneut bewahrheiten.



Mit Gruppen von bis zu vier Helden dürfen Sie in den 3D-Adventures Gold und Artefakte für die eigene Schatzkammer suchen.

Größtes Manko des Verwaltungsteils ist die zu geringe Auflösung. Bei 640x480 Pixeln lassen sich die Optionen und Möglichkeiten nicht spielerfreundlich darstellen. Da kann auch die simple Steuerung nichts mehr retten. Die freie Perspektive in den Schlachten bringt spieltechnisch nichts, sondern ist nur ein kleines Extra, das den Spielspaß bei dieser Grafikqualität kaum erhöht. Die gleiche 3D-Engine wird auch im Adventuremodus genutzt. Ein Vergleich zu Rollenspielen wie Lands of Lore 2 ist hier nicht mehr angebracht. Magere Soundeffekte und eine teilweise unpassende Hintergrundmusik komplettieren das Sammelsurium.

Alexander Geltenpoth



Die einzelnen Reiche unterteilen sich in viele kleine Domänen. Durch die Iconleiste links werden die Untermenüs angesteuert.

KOMMENTAR

» Nehmen wir an, Sie haben die Wahl zwischen einem guten und drei mäßigen Spiel-Modulen zum gleichen Preis. Gehen Sie zudem noch von einem gleichen Preis-Leistungs-Verhältnis aus. Wenn Sie sich für letzteres entscheiden, könnte Birthright unter Umständen für Sie interessant sein. Nebenbei sollten Sie Fantasy, insbesondere AD&D mögen. Vielleicht warten Sie auch noch Lords of Magic ab, das demnächst erscheint, genau in die gleiche Richtung geht und schon in der Preview-Version besser aussah. «

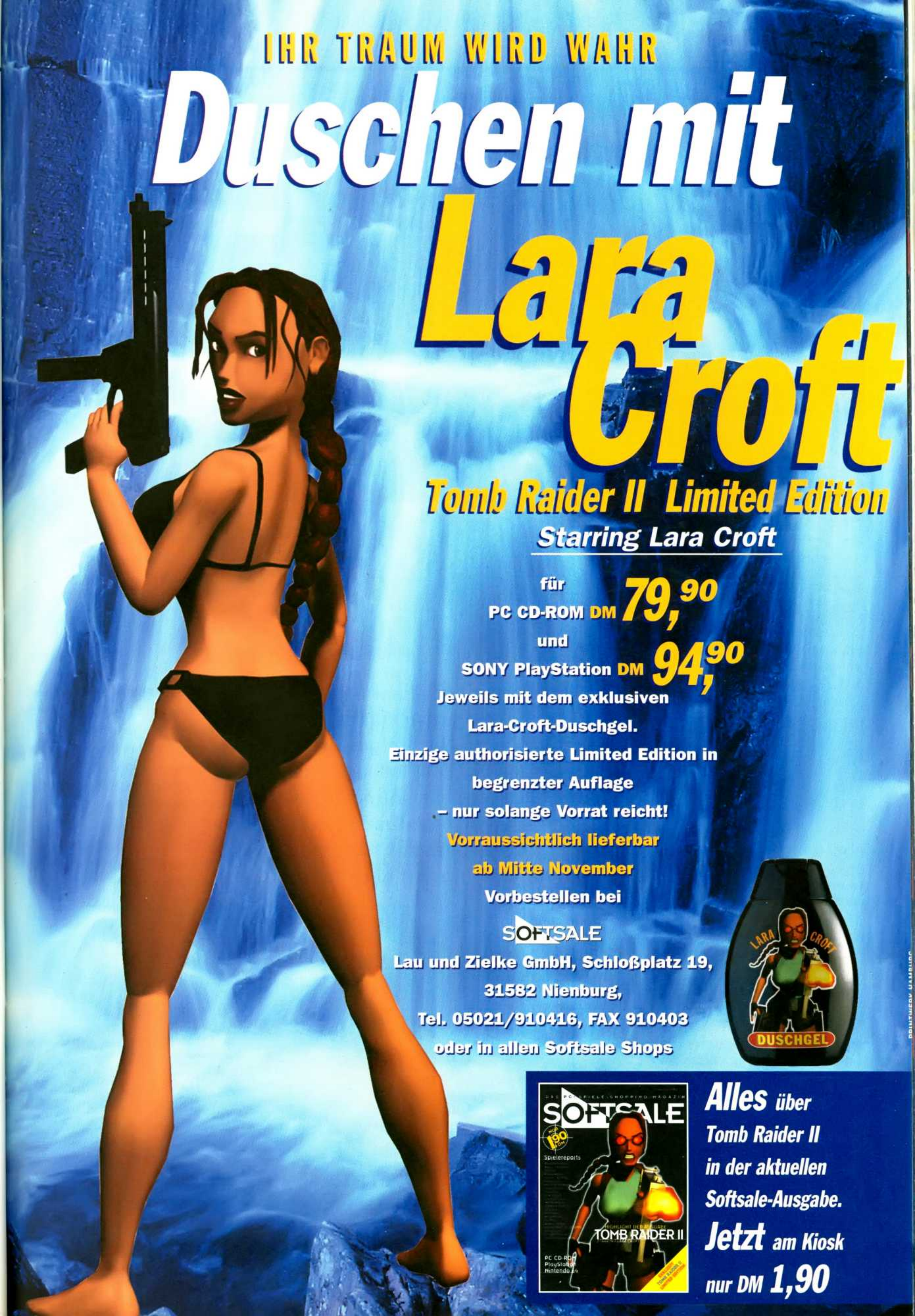
Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, Quad Speed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, 6x Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 8 Sp. Netzw., Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	450 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Sierra	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 58% | Sound: 56% | Genre: Strategie

60% Einzelspiel **65%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Zuviel des Guten: Enttäuscht drei Wünsche auf einmal «



IHR TRAUM WIRD WAHR
Duschen mit
Lara
Croft
Tomb Raider II Limited Edition
Starring Lara Croft
für
PC CD-ROM DM 79,90
und
SONY PlayStation DM 94,90
Jeweils mit dem exklusiven
Lara-Croft-Duschgel.
Einzige authorisierte Limited Edition in
begrenzter Auflage
– nur solange Vorrat reicht!
Vorraussichtlich lieferbar
ab Mitte November
Vorbestellen bei
SOFTSALE
Lau und Zielke GmbH, Schloßplatz 19,
31582 Nienburg,
Tel. 05021/910416, FAX 910403
oder in allen Softsale Shops
LARA CROFT
DUSCHGEL
SOFTSALE
TOMB RAIDER II
Alles über
Tomb Raider II
in der aktuellen
Softsale-Ausgabe.
Jetzt am Kiosk
nur DM 1,90

Über den drehbaren Gateroom auf der Tempelinsel gelangt man in diese gigantische Kuppel, die über schmale Stege begehbar ist.



Viele mechanische Vorrichtungen in Riven werden mit Hilfe einer Art Dampfmaschine betrieben und über Rohre mit umschaltbaren Ventilen angesteuert.



Hitze herrscht auf den Inseln – wer genau hinschaut, entdeckt in der Luft sogar kleine, herumschwirrende Fliegen.



Über Leitern gelangen Sie zu einem Unterseeboot, mit dem Sie zu verschiedenen Schauplätzen der Riven-Welt reisen können.

Riven • Grafik-Adventure

BILDBAND



Myst-Fans in aller Welt können aufatmen: Nach vierjähriger Entwicklungszeit steht jetzt mit Riven der Nachfolger ihres Kult-Adventures kurz vor dem Release. Die schöne neue Welt des Bücherwurms Atrus lockt mit noch lebensechteren Grafiken und vertrackteren Puzzles, die das logische Denkvermögen des Spielers auf eine harte Probe stellen.

Das Geheimnis von Riven besteht darin, daß es keine Geheimnisse gibt", heißt es im Handbuch. Trotzdem kommen einem die Ereignisse zu Beginn von Riven doch reichlich rätselhaft vor: Sie erhalten ein Buch, finden sich plötzlich in einen Käfig gesperrt wieder – ein Buch wird Ihnen weggenommen, Sie dürfen den Käfig wieder ver-

MECKERECKE

Bei der Riven-Version, die uns zum Test zur Verfügung gestellt wurde, handelte es sich um eine Beta, die immer noch mit diversen Mängeln behaftet war: Programmabstürze, insbesondere unmittelbar nach Zwischensequenzen, kamen nicht gerade selten vor. Negativ fiel ferner auf, wie ungenau viele Animationen in die Hintergründe eingepaßt wurden – störende Ränder mitten im Bild machten dabei jede Illusion zunichte. Riven scheint auch noch nicht für alle gängigen Grafikkarten optimiert zu sein – mit der miroCrystal VRX (Rendition-Chipsatz) jedenfalls verweigerte das Programm beharrlich die Zusammenarbeit.

Die positiven Erfahrungen mit Myst legen die Vermutung nahe, daß Cyan die oben genannten Schwächen bis zum endgültigen Release noch beseitigen wird – unter dieser Prämisse kam auch unsere Wertung zustande. Sobald uns eine fertige Version von Riven vorliegt, werden wir das Programm noch einmal auf die angesprochenen Mängel hin überprüfen. Sollten sich dann immer noch Gründe für Beanstandungen ergeben, werden wir Sie selbstverständlich informieren.



Mit einem vergleichsweise einfachen Mechanismus lassen sich derartige rotierende Kuppeln anhalten und öffnen. Damit ist des Rätsels endgültige Lösung allerdings noch nicht gefunden.

VERGLEICH

Eine unüberschaubare Anzahl von Myst-Klons überflutet den Markt, wobei Sierras Rendezvous im Weltraum schon allein wegen der gelungenen Story von Arthur C. Clarke besonders zu überzeugen weiß. Grafisch ist Riven zweifellos allen Vorgängerprodukten deutlich überlegen, während die Unterschiede im Gameplay nicht allzu gravierend sind.

Rendezvous im Weltraum	74%
Riven	70%
Myst (abgewertet)	68%
Timelapse	68%
Lighthouse	68%



Die Grafiken von Riven sind an Detailverliebtheit kaum zu überbieten – sämtliche Texturen, Licht- und Schatteneffekte wirken unglaublich lebensnah – sogar an den Moosbewuchs wurde gedacht.

lassen, um eine Insel mit ungewöhnlichen Bauwerken und schwer durchschaubaren Mechanismen zu erforschen. Bald stellen Sie jedoch fest, daß sich die prachtvolle Säulenhalle im Zentrum des Eilands in sich drehen läßt und je nach Position Durchgänge zu anderen Bereichen freigibt...

Sie sehen schon: Die Puzzles, mit denen Sie es in Riven zu tun bekommen, folgen dem gleichen Prinzip wie einst in Myst. Sie versuchen, die Wirkungsweise von Schaltern und Hebeln zu ergründen und geheimnisvolle Zeichen in Relation zueinander zu bringen. Versüßt wird Ihnen die Forschungsarbeit durch atemberaubend schöne Grafiken, die seit Myst noch an Realitätsnähe gewonnen haben – sie präsentieren sich nun beinahe bildschirmfüllend im HiRes-Modus und überraschen z. B. mit bewegten Wasseroberflächen und Spiegeleffekten.

Träges Inseldasein

An der Art der Fortbewegung hat sich in Riven gegenüber dem Vorgänger kaum etwas geändert: Mit dem handförmigen Mauscursor geben Sie die Richtung vor, in die Sie sich von Grafik zu Grafik weiterhangeln – nun jedoch mit der Option, die Übergänge zwischen den einzelnen Bildern fließend erscheinen zu lassen. Zeit und Muße sollten Sie für Ihren Inselausflug allerdings schon mitbringen, denn die meisten technischen Installationen in Riven reagieren sehr schwerfällig auf Ihre Befehle – schon ganz am Anfang stellt der drehbare Gateroom Ihre Geduld auf eine harte Probe. Rasant wird's dann allenfalls bei den halsbrecherischen Monorail-Fahrten zwischen den Inseln...



Mit Hilfe solcher einfach zu bedienender Monorail-Bahnen bewegen Sie sich in rasanten Kamerafahrten von einer Insel zur anderen und legen so manche längere Strecke auch unter Tage fort.

Die bedeutungsschwangere mystische Atmosphäre von Riven unterstützen auch die düster im Hintergrund tönenden Baß-Orgelpunkte und realistische, jeweils der Szenerie angepaßte Soundeffekte.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR



» An Myst schieden sich die Geister, und bei Riven wird es nicht anders sein: Das Programm wird sich zweifellos sehr gut verkaufen und viele Freunde finden. Trotzdem kann ich den Kult, der systematisch um diese beiden Programme aufgebaut wird, nicht nachvollziehen. Natürlich sehen die photorealistischen Grafiken toll aus, aber das allein macht eben noch kein gutes Spiel aus. Worauf es ankommt, ist die Struktur der Puzzles, und da wird gegenüber Myst nicht allzuviel Neues geboten. Großen Wert legen die Hersteller bei Riven auf das „Drumherum" in Form von limitierten Edelgimmicks wie lithographierten Autogrammen des Design-Teams – das deutet darauf hin, daß man als Zielgruppe wohl weniger die Hardcore-Gamer im Sinn hat als vielmehr Leute, die sich gerne „was Repräsentatives" ins Regal stellen... «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, AchtfachSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	ca. 3.600 MB/210 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Cyan/Red Orb	Veröffentlichung:	4. Quartal ´97
Grafik: 90%	Sound: 75%	Genre:	Grafik-Adventure

70% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Prätentiöse Grafikorgie mit zähem Gameplay* «

Perfect Assassin • Adventure

SOLO-DUELL

Haben Sie vor Jahren begeistert Programme wie BAT II oder Koshan Konspiracy gespielt? Dann finden Sie vielleicht auch Gefallen an dem ziemlich abgefahrenen Szenario von Perfect Assassin, das kein Geringerer als der bekannte Fantasy-Zeichner Kev Walker (Judge Dredd) für Grolier Interactive erdacht hat...



Die Kar-Net-Computer enthalten nützliche Infos über die Kobrai.



In der Kneipe wird Charon in ein wildes Feuergefecht verwickelt.



Per Maus bewegt sich Charon völlig frei durch die 3D-Welten.

Bei den Kobrai handelt es sich um eine ganz besondere Alienrasse: Sie sind es, die in einer Zitadelle das Gleichgewicht des Universums aufrechterhalten. Gefahr droht ihnen von den machtgierigen Pra'Min, die einen sogenannten Zeitgleiter gekidnappt und sich damit Zugang zur Zitadelle verschafft haben. Sie töteten den Wächter und machen sich nun daran, die Realitätsmechanismen zu beschädigen. Hilfesuchend wenden sich die Kobrai an Charon, den perfekten Killer, und beauftragen ihn mit der Rettung des Universums. Noch vor Antritt seiner Mission verliert Charon sein Gedächtnis und kann sich nur noch dunkel an ominöse Begriffe wie „Carteele" und „Ul D'Grak" erinnern...

Epische Ausmaße

Aus der Perfect Assassin-Story, die übrigens ganz zum Schluß noch eine völlig überraschende Wendung nimmt, hätte man durchaus auch einen spannenden Science Fiction-Roman machen können. Das Spiel, das Synthetic Dimensions daraus für Grolier gestrickt haben, läßt dennoch ein paar Wünsche offen. Zwar bietet Perfect Assassin durchaus eine Menge Abwechslung im Gameplay und läßt sich mit den beiden Maustasten kinderleicht steuern, aber deutliche Defizite werden bei der echtzeitberechneten 3D-Grafik und im stark beanspruchten Dialog-Interface offenbar. So wirkt das Environment, in dem sich Charon bewegt, für heutige Verhältnisse doch ziemlich detailarm, monoton und lieblos designt. Ähnliches gilt für die Charaktere, bei denen nur die einzelnen Rassen unterschiedlich aussehen, nicht jedoch die Individuen, was zuweilen die Suche nach einer bestimmten Person unnötig erschwert. Ansprechend wirken allenfalls die sauber gerenderten Zwischensequenzen und die Porträts der Figuren, die bei Unterhaltungen zu sehen sind.

Die Lösung, die man für die Abwicklung der zahlreichen Gespräche fand, ist zwar intuitiv zu bedienen, aber dennoch nicht ganz unproblematisch: Jedes einmal angesprochene Thema wird gnadenlos mitprotokolliert und steht fortan jederzeit zur Verfügung. Schnell sammelt sich dabei eine riesige, unübersichtliche Liste an Stichpunkten an, die für jede Frage ans Gegenüber erst einmal durchgescrollt werden muß. Als nervig erweist sich ferner das immer gleiche Gestammel der Alien-„Sprachausgabe", die offensichtlich pro Rasse kaum mehr als einen Satz umfaßt.

Herbert Aichinger

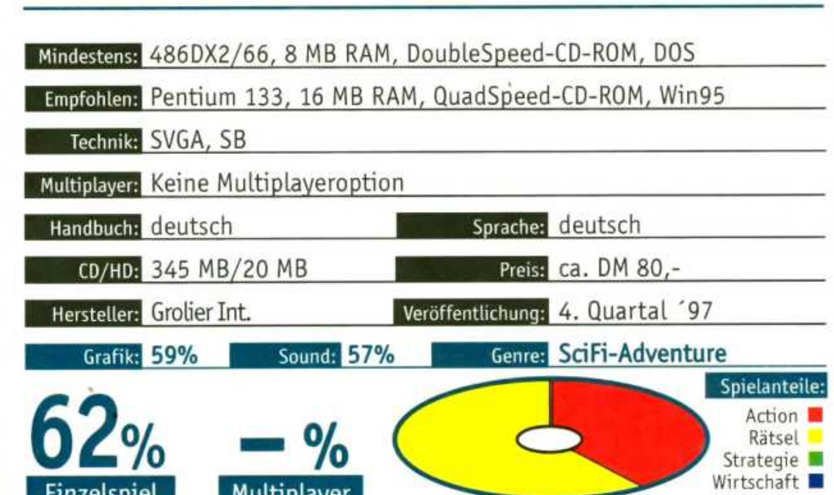


Nur im Dialogmodus, nicht jedoch im eigentlichen Spiel bekommt man diese hochauflösenden Porträts der Charaktere zu sehen.

KOMMENTAR



» Kev Walkers Geschichte hätte eine bessere Umsetzung verdient. Perfect Assassin ist zwar kein schlechtes Spiel, leidet aber deutlich unter der oft halbherzigen Umsetzung eigentlich guter Ideen. Grafisch kann das Programm nicht mit aktuellen Spitzenprodukten konkurrieren, und daß man sich nicht einmal die Mühe machte, jedem Individuum ein eigenes Konterfei zu verpassen, schadet sogar dem Gameplay. «



Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS
Empfohlen: Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA, SB
Multiplayer: Keine Multiplayeroption
Handbuch: deutsch | Sprache: deutsch
CD/HD: 345 MB/20 MB | Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Grolier Int. | Veröffentlichung: 4. Quartal ´97
Grafik: 59% | Sound: 57% | Genre: SciFi-Adventure

62% Einzelspiel
– % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Gute Story, zu lieblos umgesetzt** «


DU HAST DEN 2. PREIS IN EINER SCHÖNHEITSKONKURRENZ GEWONNEN. ZIEHE DM 200,- EIN.
MONOPOLY
Das berühmte Gesellschaftsspiel
STAR WARS
CD-ROM EDITION
PC
CD-ROM
www.hasbro.com
© 1997 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED
© 1997 HASBRO INTERACTIVE LTD. ALL RIGHTS RESERVED
HASBRO
Interactive

MTG Expansion Pack

MicroProse liefert Nachschub! Zum Karten-Strategie-Hit Magic The Gathering erscheint jetzt das erste Expansion Pack.



Vor einem Duell bestimmen Sie, aus welchen Decks die Karten entnommen werden.

„Spells of the Ancients" enthält über 130 neue, z.T. sehr seltene Karten aus den Editionen Unlimited, Arabian Nights und Antiquities, die MicroProse und Wizards of the Coast für den Zusatz-Silberling zusammentrugen. Alle Booster Packs können in allen Spielmodi, also auch im Abenteuer-Teil Shandalar, beliebig eingesetzt werden, was insgesamt rund 60 neue Kartendecks ermöglicht. Besonders die zahlreichen Artefakte bringen dabei noch mehr Spieltiefe in die ohnehin komplexe Welt der Zauberkarten. Ein neuartiger Turniermodus sorgt in Verbindung mit der aufgebohrten KI für zusätzliche Spannung und bietet die Möglichkeit, die verschiedenen Deck-Konfigurationen für den „Ernstfall" zu testen. Fans sollten also unbedingt zugreifen, es lohnt sich. In Kürze soll übrigens auf der MicroProse-Webpage das kostenlose Update ManaLink verfügbar sein, womit dann Multiplayer-Matches über das GatheringNet funktionieren.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX4/100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB, RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	noch keine Multiplayer-Option, 2 Sp. Internet geplant		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch, deutsch geplant
CD/HD:	355 MB/80 MB	Preis:	DM 50,-
Hersteller:	MicroProse	Veröffentlichung:	Oktober
Grafik: 62%	Sound: 65%	Genre:	Kartenspiel

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

85% Einzelspiel – Multiplayer

» *Eine sinnvolle Erweiterung für Magic-Freaks* «

Private Eye

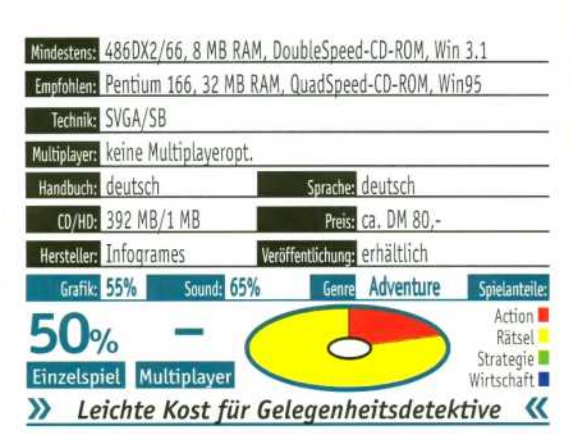
Raymond Chandlers berühmter Privatdetektiv Philip Marlowe geht mit der Zeit und löst seine Fälle nun auch auf CD-ROM.



Auch der digitale Marlowe verläßt sein Büro nie ohne Trenchcoat.

Dem Krimi-Adventure Private Eye liegt Raymond Chandlers Thriller The Little Sister zugrunde, und Sie haben die Möglichkeit, Marlowes Fall um eine junge Frau, die ihren verschollenen Bruder sucht, getreu der Romanvorlage oder in einer freieren Version durchzuspielen. Sie bedienen das Programm über ein komfortables, gut durchdachtes Point & Click-Interface und verfolgen das im Comicstil dargestellte Geschehen im 256 Farben-Modus bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Für die passende 40er Jahre-Stimmung sorgt ein cooler Jazz-Soundtrack. Obwohl das Programm angeblich schon auf einem 486DX2/66 lauffähig sein soll, wirken die Animationen auch auf einem P133 mit reichlich RAM noch ziemlich ruckelig. Spielerisch gehört Private Eye eher zu den Leichtgewichten – die notwendigen Aktionen zum Lösen des Falles werden einem allzu oft auf dem Silbertablett serviert. Für Gelegenheitsspieler mag das Programm wegen seiner Atmosphäre durchaus unterhaltsam sein, Freunde harter Knobelnüsse kommen damit jedoch kaum auf ihre Kosten.

Herbert Aichinger



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	392 MB/1 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Infogrames	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 55%	Sound: 65%	Genre:	Adventure

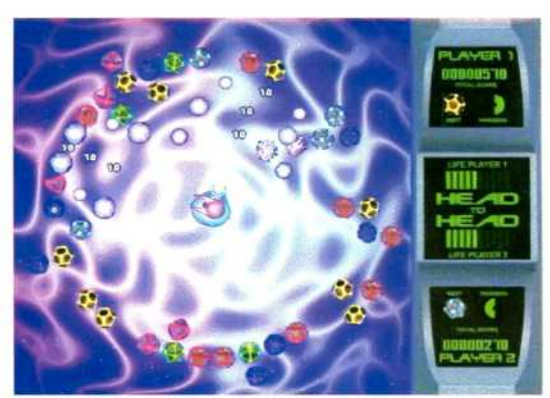
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

50% Einzelspiel – Multiplayer

» *Leichte Kost für Gelegenheitsdetektive* «

Syyrah

Was auf den ersten Blick wie ein einfach gemachter Tetris-Klon aussieht, kann sich – wie bei Syyrah – als nettes Spielchen entpuppen.



Interessant gelöst ist bei „Syyrah – The Warp Hunter" der Zwei-Spieler-Modus.

Ähnlich wie bei Puzzle Bobble müssen gleichfarbige Pixelobjekte so aneinandergereiht werden, daß mindestens drei nebeneinander stehen und verschwinden. Bei Syyrah schlüpft der PC-Besitzer in die Rolle einer Weltraumheldin, die mit ihrem Raumschiff Minenfelder wegräumt. Das Schiff befindet sich in der Mitte eines immer enger werdenden Kreises von explosiven Granaten, kann sich 360 Grad um die eigene Achse drehen und farbige Geschosse abfeuern. Stimmen die Farben aus der Bordkanone mit denen eines Minenabschnitts überein, veschwindet ein Teil des Gefahrenguts. Extras wie Laserkanonen oder Bomben helfen dabei. In höheren Levels lebt ein weiterer Klassiker der Computerspielgeschichte auf: Asteroids. Es gilt, heranfliegende Felsbrocken wegzupusten. Syyrah bietet eine 3D-Ansicht mit Wackelpudding-Scrolling und eine spielbarere und für Genreverhältnisse grafisch ordentliche Vogelperspektive. Multiplayerfans müssen mit einer Zwei-Spieler-Option an einem PC zufrieden sein. Die wurde interessant umgesetzt. Syyrah mag supersimpel gestrickt sein (Ausnahme sind die Videosequenzen), ein gewisser Suchteffekt bleibt nicht aus. Trotzdem nur für Fans!

Harald Fränkel

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, MS-DOS		
Empfohlen:	Pentium, 12 MB RAM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	425 MB/mind. 21 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Pixelstorm/Bomico	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 51%	Sound: 53%	Genre:	Geschicklichkeit

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

55% Einzelspiel 56% Multiplayer

» *Simpel gestrickter Klon mit Suchteffekt* «

MS Flight Simulator 98 • Simulation

PILOTENSCHMIEDE

Man kennt das aus schlechten Filmen: Der Pilot hat sich an einer Lachscremespeise den Magen verdorben, sein Co leidet an einer Blinddarmentzündung. Jetzt muß ein Passagier die Boeing 737 runterbringen. Mit dem neuen superrealistischen Flight Simulator von Microsoft dürfen Sie für den Fall der Fälle üben.



Mit der neuen Cessna über dem Kolosseum von Rom (maximale Auflösung von 1280x1024 Bildpunkten, ohne 3D-Support).

Für die 98er-Version haben die Macher etliche Neuheiten eingebaut, unter anderem unterstützt der Flugsimulator jetzt 3D-Karten und MMX. Endlich erblicken Pixelpiloten auch einmal so etwas wie Hügel und Berge. Gebäude sind mit feinen Texturen überzogen. Allerdings: Die meisten der Landschaftsflächen sind nach wie vor flach wie ein Brett und wirken in etwa so dreidimensional wie ein Gänseblümchen, das 83 Jahre lang in einer 21 Kilogramm schweren Luxusausgabe der Bibel gepreßt wurde. Selbst unter 3Dfx ist die Optik alles andere als spektakulär. Der Geschwindigkeitsvorteil macht diese Variante aber besonders für Besitzer schwächerer Rechenknechte interessant.



Endlich gibt es beim Flight Simulator auch Hügel und Berge, die überflogen werden dürfen (im Bild der neue Learjet 45).



Erstmals mit Hubschrauber

Mit den drei neuen Flugzeugen – einem Bell-Hubschrauber, der neuen Cessna 182S und dem Learjet 45 (im wirklichen Leben wird dieser erst im Frühjahr ´98 ausgeliefert),stehen acht Maschinen zur Wahl. Angeflogen werden können 3000 Airports weltweit, rund zehnmal so viele wie beim Vorgänger. Integriert sind 45 internationale Metropolen, einschließlich 20 neuer US-Städte. Weitere Flugstunden und Missionen, frei positionierbare Zusatzfenster und eine Online-Hilfe samt Pilotentraining runden das Featureangebot ab. Wer einen Force Feedback-Joystick mit „Rütteltechnik" anschließt, kämpft erst richtig mit Windböen, Gravitationskräften oder harten Landungen.

Neu gesampelt wurden die Sounds der Flieger, die alle sehr wirklichkeitsgetreu klingen. Auch die Sprachausgabe hört sich an, als komme sie aus einem Funkgerät. Mit der Mehrspielerfunktion ist es möglich, per Netzwerk oder Internet andere Piloten zu treffen. Die Gaming Zone im WWW bietet internationale Flugschauen und Kunstflugwettbewerbe. Szenario-Zusatzpakete des Flight Simulators 5.0 oder spätere Versionen, auch die des Simulators für Windows 95, sind produktkompatibel.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

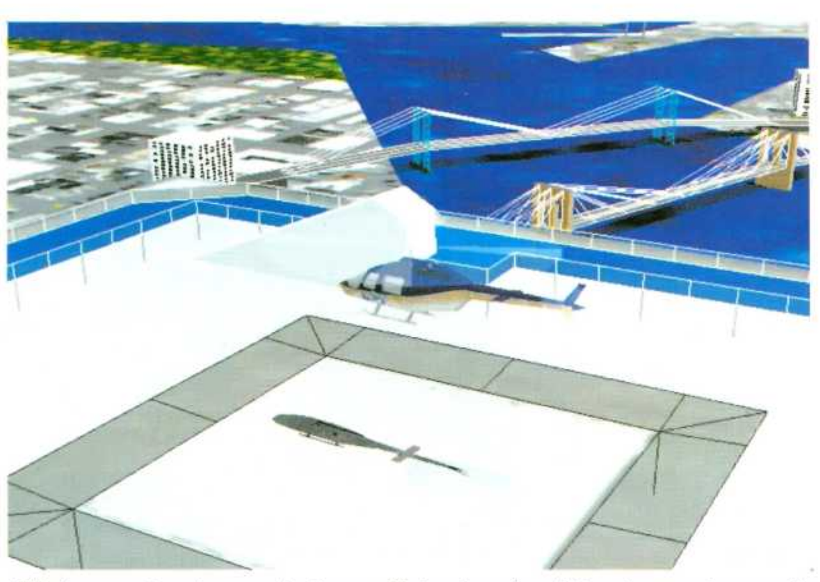
» Manches ändert sich nie: Der Flight Simulator ist nach wie vor der Wohnzimmer-Flieger mit dem höchsten Realismusgrad. Für Otto-Normal-Spieler wird er dadurch aber nicht automatisch zum unterhaltsamsten Produkt des Genres. Einfach nur stundenlang durch den Himmel zu tuckern oder zu düsen (ja, ganz ohne ballern...), ist nicht jedermanns Sache. Hobbyflieger und extrem Fluginteressierte dürfen sich das Update wegen der neuen Schmankerl und der leicht verbesserten Grafik bedenkenlos zulegen. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB/Forced-Feedback und 3D-Karte optional		
Multiplayer:	Internet, Netzwerk, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	554 MB	Preis:	ca. DM 120,-
Hersteller:	Microsoft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 77%	Sound: 75%	Genre:	Flugsimulator

76% Einzelspiel — **79%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gut, aber deutlich mehr Simulation als Spiel «



Mit dem erstmals angebotenen Hubschrauber ist unter anderem ein Start vom World Trade Center in New York möglich (3Dfx).

Galapagos • Action/Geschicklichkeit

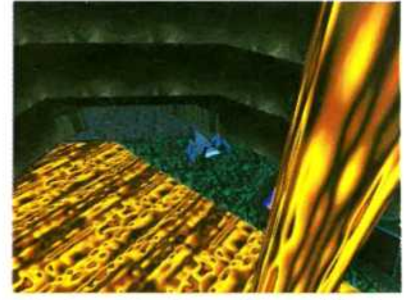
FLOHZIRKUS

Fingerübungen in Sachen „Artificial Life" genießen zur Zeit bei Spieleprogrammierern absolute Priorität: Mit immer neuen Tricks versuchen sie, Computer-Charakteren so etwas wie selbständiges Denken beizubringen, und erzielen dabei zuweilen verblüffende Resultate.

Digitale Haustiere scheinen Dackel Lumpi und Wellensittich Hansi in manchen Familien inzwischen den Rang abzulaufen: Anders jedenfalls kann man sich den durchschlagenden Erfolg von Tamagotchi-Eiern, den seriöseren Creatures oder dem knuddeligen Delphinvogel FinFin kaum erklären. Das kalifornische Programmierteam Anark stellt mit Galapagos seine raffinierte Version einer Artificial Life-Engine vor: Non-Stationary Entropic Reduction Mapping (NERM) nennt sich das System, das es Mendel, dem kleinen flohartigen Protagonisten des Spiels, ermöglicht, aus Erfahrungen zu lernen, sich an seine Umgebung anzupassen und mit ihr zu interagieren. Mendel kann infrarotes Licht wahrnehmen, reagiert auf taktile Reize und hat durchaus seinen eigenen Willen.



Anarks Spiel Galapagos unterstützt die Win95-API Direct3D.



Ein Sturz in die goldene Flüssigkeit bedeutet Mendels Tod.



Mit einem Mausklick setzt man Mendels Aufzug in Gang.

Gestylter Fluchthelfer

Zum ersten Mal begegnen Sie Mendel in einem futuristischen Versuchslabor, in dem er für grausame Experimente herhalten soll. Ihr Ziel ist es, den kleinen Kerl aus seinem Gefängnis zu holen und ihn wohlbehalten in die Freiheit zu geleiten. Dabei steuern Sie nicht Mendel selbst, sondern verfolgen ihn aus wechselnden Kameraperspektiven. Durch Mausklicks manipulieren Sie die psychedelischen Welten, in denen alles permanent in Bewegung ist und jegliches Gefühl für Oben, Unten, Rechts und Links schnell verlorengeht. So setzen Sie beispielsweise schwindelerregende Plattformen und Aufzüge in Gang oder versuchen zu verhindern, daß Mendel von wuchtigen Steinblöcken zerquetscht wird. Da die Puzzles stets aus mehreren komplex ineinandergreifenden Elementen bestehen, ist hier höchste Konzentration, logisches Denken und blitzschnelles Reagieren erforderlich, wenn Mendel nicht alle paar Minuten das Zeitliche segnen soll – das Kerlchen „merkt" sich nämlich die Gefahrenzonen und wird sie beim nächsten Versuch schon etwas scheuer angehen. Hat Mendel jedoch eine Situation gemeistert, schlägt sich das für den weiteren Verlauf in zupackenderem Verhalten nieder.



Nur mit beherzten, genau getimten Sprüngen gelingt es Mendel, sich hier von einer rotierenden Plattform zur nächsten hochzuarbeiten.

Galapagos ist nicht nur aufgrund der NERM-Engine ein ungewöhnliches Programm, auch das an M. C. Escher gemahnende Leveldesign im grellen Neon-Look sucht seinesgleichen. Danebengelangt hat Anark jedoch bei der Steuerung, denn die ständigen schwungvollen Kamerafahrten über das ohnehin schon sehr bewegte Geschehen sehen zwar nett aus, sorgen beim Spieler aber für unnötige Verwirrung und Frust.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR



» Mein erster Gedanke: Endlich wieder ein „intelligentes" Programm, das sich noch dazu durch seinen abgefahrenen Look vom Gros der Computerspiele abhebt! Nach ein paar Stunden Spielzeit stand ich Galapagos dann aber doch etwas distanzierter gegenüber: Zweifellos handelt es sich bei der NERM-Engine um eine bahnbrechende Entwicklung, aber der Gameplay-Schnitzer mit den Kamerafahrten treibt den Schwierigkeitsgrad in frustrierende Höhen und sorgt dafür, daß man als Spieler vor lauter Fluchen gelegentlich das Staunen über die tolle Technologie vergißt. «

Mindestens:	Pentium 90, 10 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, Direct3D, 3D-Stereo-Sound		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	284 MB/24 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Anark/Electronic Arts	Veröffentlichung:	4. Quartal ´97

Grafik: 80% Sound: 65% Genre: Action/Geschicklichkeit

70% Einzelspiel — – % Multiplayer



» Das Cybertierchen stirbt oft, aber zumindest intelligent «








SIERRA®
http://www.sierra.de

DEINE ZUKUNFT BEGINNT VOR 395 JAHREN.





Bist Du bereit?

ANNO 1602 kommt

schneller als Du denkst!



SPIELERFORUM

Mit Shadows of the Empire setzt LucasArts die erfolgreiche Star Wars-Serie fort, und wir möchten natürlich wissen, wie Sie sich als tapferer Rebellions-Recke schlagen. Zeigen Sie der dunklen Seite der Macht, wo der Hammer hängt.

Auf der einen Seite Prinz Xizor, der finstere Diener der dunklen Seite der Macht, und auf der anderen Seite Sie, der junge Söldner Dash Rendar. Nehmen Sie den Kampf auf, stoppen Sie Xizor und beschützen Sie Luke Skywalker unter Einsatz Ihres Lebens, denn das Universum wird von einem neuen Übel beherrscht, das so finster ist, daß es nur in den Schatten zu finden ist. In dieser packenden Star Wars-Handlung erfahren Sie, was wirklich zwischen „Das Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" geschah. Ob per pedes mit einem Jet Pack, in Snowspeedern oder im legendären Sitz des Millenium Falcon, bei diesem Spiel wird alles von Ihnen gefordert. An Schauplätzen der Star Wars-Trilogie, wie Mos Eislex und dem Eisplaneten Hoth, können Sie uns Ihre Qualitäten als Verfechter des Guten beweisen. Also ran an den Joystick und fest anschnallen - May the force be with you!

Der Spielmodus

Spielen Sie alle Kapitel mit sämtlichen Einzelmissionen unter Ihrem eigenen Namen durch. Beschriften Sie eine Diskette mit Ihrem Namen, Ihrer Anschrift und Ihrem erreichten Punktestand. Auf diese Diskette kopieren Sie von Ihrer Festplatte die Save-Datei (Name.soe) und schicken diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Anschrift.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist dieses Mal schon der **07.11.97.** Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und der Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Shadows of the Empire
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

DER PREIS

Für den tapfersten Rebellionskämpfer gibt es ein Paket mit Star Wars-Artikeln zu gewinnen:



- 1x Krieg der Sterne Special Edition-Videos
- 1x X-Wing-Modell (groß)
- 1x X-Wing vs. TIE Fighter
- 1x Yoda Story
- 1x Rebel Assault 2
- 1x T-Shirt LucasArts
- 1x Cap LucasArts



SPRINGEN SIE ÜBER IHREN SCHATTEN





Endstand Industriegigant

		FIRMENWERT
1.	**Henrik Bachmann, Hamburg**	**2.023.599.676**
2.	Thomas Jäger, Lüdenscheid	2.000.095.947
3.	Thomas Scheer, Schönecken	1.999.992.????
4.	Peter Boluch, Essen	1.999.843.120
5.	Stefan Appelshäuser, Lampertheim	1.891.660.962
6.	Hans-Jürgen Wittek, Hünfelden	1.338.429.561
7.	Björn Haman, Warder	1.040.908.942
8.	Steve Müller, Weimar	992.953.963
9.	Reinhard Konzett, Satteins (A)	576.267.570
10.	Dietmar Konzett, Satteins (A)	573.103.891

SPIELERFORUM



WER IST DER BESTE FUSSBALLMANAGER? MIT ASCARON ZUR WM NACH FRANKREICH!

Es ist wieder so weit, der Bundesliga-Alltag ist nach der Sommerpause auf unseren Bildschirm zurückgekehrt. In unserem Spielerforum geben wir Ihnen die Chance, zu beweisen, daß auch Sie es schaffen, einen Verein an die Weltspitze zu führen.

Haben Sie sich nicht auch schon des öfteren gefragt: Warum wechselt der Trainer denn jetzt nicht aus? Warum wurde dieser Spieler denn gerade jetzt gekauft? Braucht dieser Verein vielleicht einen neuen Trainer, oder war der Manager schuld? Anstoß 2 von Ascaron bietet Ihnen die Chance, genau diese Fragen nach Ihrem eigenen Ermessen zu beantworten und es den „Großen" der Branche mal richtig zu zeigen. Es liegt alleine an Ihnen, ob der Verein es schafft, aus der Regionalliga in die Bundesliga zu kommen, um dann auch noch die Meisterschaft oder gar die Champions League zu gewinnen. Sie werden sehen, daß wesentlich mehr Anforderungen an Sie gestellt werden, als Ihnen manchmal lieb ist, denn neben den Aufgaben wie der Abwicklung des Transfermarktes, dem Ausbau des Stadions, der Organisation der Trainingslager, der Aufstellung und der richtigen Taktik wird von Ihnen auch bei Vertragsverhandlungen kaufmännisches Geschick gefordert. Wir suchen den erfolgreichsten Bundesligastrategen, der seinen Verein mit den besten Voraussetzungen zum Erfolg führt.

Der Spielmodus

Beginnen Sie das Spiel im Karrieremodus und starten Sie Ihre Laufbahn in der Regionalliga. Spielen Sie nun den Modus bis zum Ende durch. Beschriften Sie eine Diskette mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift. Auf diese Diskette kopieren Sie von Ihrer Festplatte die Save-Datei (Name.an2) und schicken diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Anschrift.

DER PREIS



Dem erfolgreichsten Strategen winkt ein Preis, der jeden Fußballfan ins Schwärmen bringt: Der Gewinner fährt im Sommer 1998 für ein Wochenende zur Fußballweltmeisterschaft nach Paris. Im Preis enthalten sind:

- 2 Endspielkarten
- Anreise mit der Bahn
- 2 Übernachtungen

Teilnahmebedingungen

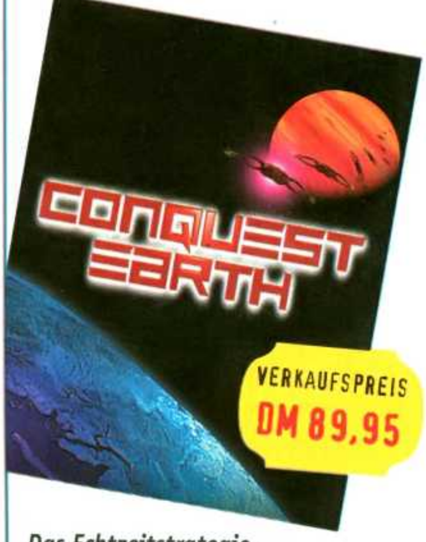
Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der **17.12.97.** Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Anstoß 2
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE



Acclaims Mischung aus SimCity und C&C macht Laune: Mit Städteplanung und Sabotageakten schnellt Constructor auf Platz 5.



Das Echtzeitstrategie-Epos um Eroberung oder Verteidigung der Erde stellt den alten Menschheits-Alptraum einer außerirdischen Invasion in den Mittelpunkt.

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(3)	Anstoß 2	Ascaron
2	(1)	Dungeon Keeper	Bullfrog
3	Neu	Earth 2140 - Mission Pack	TopWare
4	(5)	Earth 2140	TopWare
5	Neu	Constructor	Acclaim
6	Neu	FinFin	Fujitsu Interactive
7	(2)	C&C2: Der Gegenangriff	Westwood/Virgin
8	(4)	Need for Speed 2	Electronic Arts
9	(9)	C&C2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
10	Neu	Compugotchi	@ctive - Neue Medien
11	Neu	Warlords 3	Red Orb Entertainment
12	(6)	Der Industriegigant	JoWood
13	Neu	F1 Grand Prix 2	MicroProse
14	Neu	Es lebt	ROM-Point
15	(10)	Diablo	Blizzard
16	Neu	Dark Colony	Acclaim
17	(19)	Theme Hospital	Bullfrog
18	(8)	Comanche 3.0	NovaLogic
19	(12)	Atlantis	Cryo
20	(11)	X-COM Apocalypse	MicroProse

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Baphomet's Fluch 2 ....Virgin
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones and the Fate of Atlantis ...LucasArts
Dark Earth ....Kalisto
Simon the Sorcerer 2 ...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Anstoß 2........................Ascaron
Capitalism ....Software 2000
Elisabeth I. ....Ascon
Hattrick ....Ikarion
Theme Park ....Bullfrog

Action:
MDK.............Shiny Entertainment
NEU Jedi Knight............LucasArts
Privateer - The Darkening...........Origin
Schleichfahrt................Blue Byte
Tomb Raider ....Eidos
Virtua Fighter 2 PC ....Sega

Strategie:
Civilization 2................MicroProse
C & C 2: Alarmstufe Rot ......Westwood
Dungeon Keeper...............Bullfrog
MAX.............................Interplay
NEU Age of Empires ....Microsoft
Total Annihilation ....GT Interactive

Simulation:
Comanche 3 ....Novalogic
Grand Prix 2................ MicroProse
Flight Unlimited ....Looking Glass
Hexagon Kartell ....Ascaron
TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
FIFA Soccer '97........Electronic Arts
Links LS 98........................Access
NBA Live '97 ....Electronic Arts
NHL 98 ....Electronic Arts
Virtual Pool....................Interplay

Rollenspiel:
Diablo ....Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva..........Attic
Lands of Lore 2.............Westwood
Ultima Underworld 2 ....Origin
Wizardry 7 ....Sir Tech

Rennspiele:
Formel 1.......................Psygnosis
Have a NICE Day..........Magic Bytes
Moto Racer............Electronic Arts
Sega Rally ....Sega
POD ....Ubi Soft

PC ACTION

SPIELETIPS

PRÄSENTIERT VON

Spieletips

Kurztips



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

152 Starfleet Academy

Ganz schön kompliziert, so ein Raumschiff der Sternenflotte. Wenn Sie inzwischen bei Interplay und Starfleet Academy angeheuert haben, sollten Sie sich etwas freie Zeit zum Studium unserer Logbücher freihalten. Kirk, Zulu und Co. erklären sich zu höchsten Ehrungen bereit. Faszinierend!

166 Land Of Lore 2

Es gibt sie also noch, die Spiele-Epen. Wen mag es da verwundern, daß ausgerechnet die Westwood Studios für ein solches Mammutwerk wie Lands Of Lore 2 verantwortlich sind. Wie Sie den anfangs unbedarften „Zauberlehrling" Luther zu Macht und Ruhm verhelfen, erfahren Sie in unserer Lösung.

NHL 98 146

Unglaublich! EA Sports schickt seine NHL-Reihe nun bereits in das fünfte Jahr, und von einem Mangel an Ideen ist bei den Kanadiern nichts zu spüren. Durch die Coaching-Strategien ist der „schnellste Sport der Welt" deutlich anspruchsvoller geworden. Wir zeigen Ihnen, wo die Kelle hängt!



Auf einen Blick:
- Neuheiten
- Taktiken
- Angriffstaktik

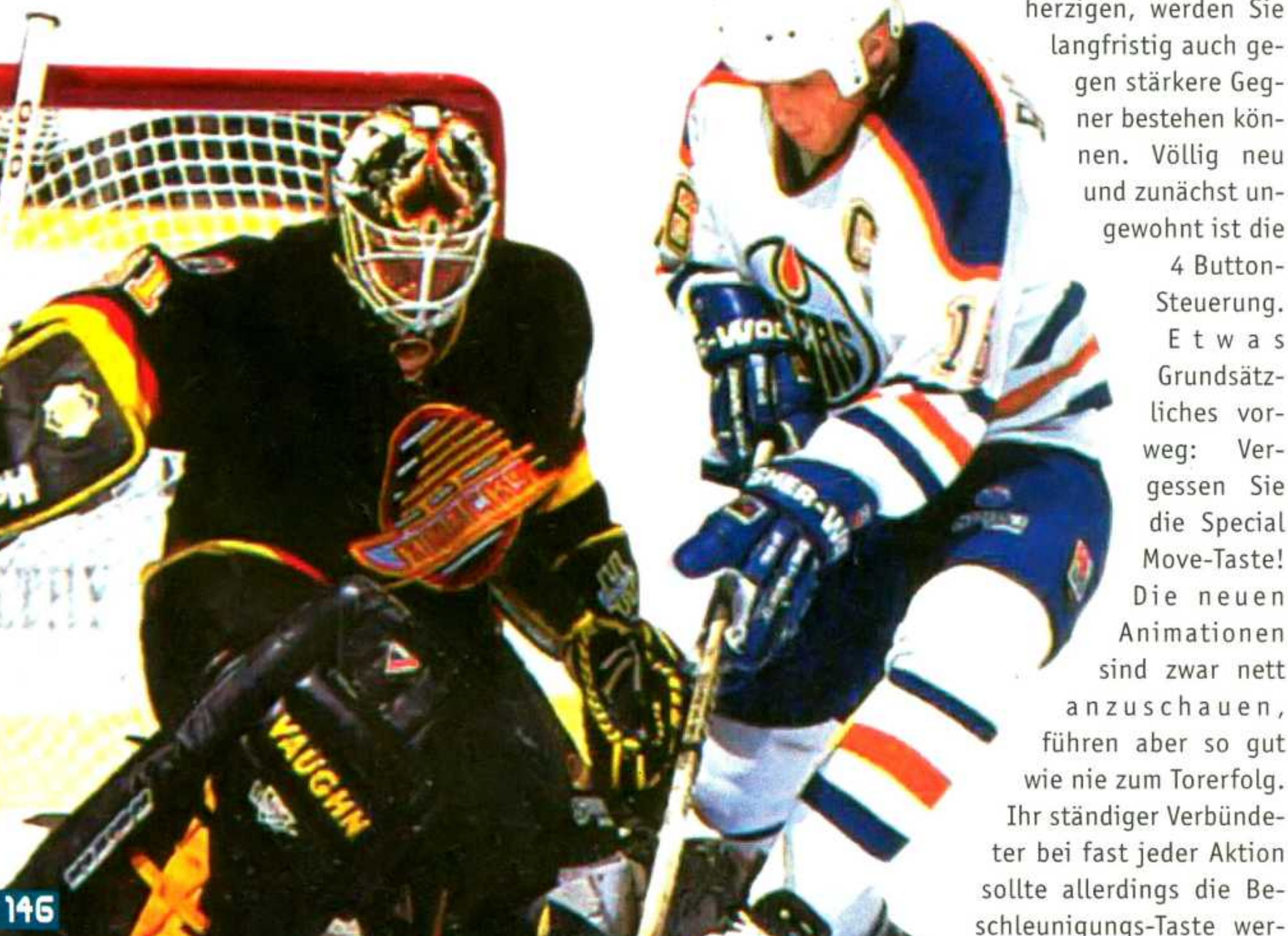
NHL 98

Bei NHL 98 kombinierte EA Sports die Vorzüge des Kombinations-Eishockey aus dem 95er-Programm mit der Rasanz und einer aufgebohrten Optik des 97er-Vorgängers. Herausgekommen ist nicht nur ein Sportspiel, das deutlich mehr Möglichkeiten bietet und zweifellos die momentane Referenz im Genre darstellt, NHL 98 ist auch schwieriger als je zuvor. Mit gewohntem Tiefgang umschiffen wir mit Ihnen die neuen Klippen, die Taktikmenüs, Mannschaftscharakteristika und Torwart-KI darstellen.

Um es gleich vorweg zu sagen: Bei diesem Optionsmonster würde es den Rahmen deutlich sprengen, alle Aspekte des Spiels ausführlich darzustellen. Die nachfolgenden Tips wurden daher so gestaltet, daß Sie Newcomern der NHL-Reihe den Einstieg erleichtern, gleichzeitig aber auch alten Hasen neue Denkanstöße geben. Wir setzen allerdings voraus, daß Sie bereits wissen, was Eishockey ist, und sich in den Menüs des Spiels auskennen.

Neuheiten

Noch nie gab es innerhalb eines Jahres so viele Programmänderungen bei NHL, die sich auch direkt auf die Spieltaktik auswirkten. Die stark verbesserten Torhüter und Abwehrspieler, die diesen Namen auch verdienen, erfordern andere Offensiv-Strategien, jedes Team bekam seinen eigenen Stil verpaßt, und durch das Taktikmenü können Sie Ihren Puckjägern erstmals detaillierte Anweisungen mit auf das Eis geben. Einsteiger mit 3Dfx-Karte sollten auf jeden Fall zunächst die beschleunigte Version spielen. Der Spielablauf ist hier deutlich langsamer als bei der normalen SVGA-Version, Pässe, Schüsse und das Checking lassen sich so viel einfacher üben. Profis werden über kurz oder lang zur rasanteren Version greifen. Der Schwierigkeitsgrad Profi entspricht bei NHL 98 in etwa dem Allstar-Modus des Vorgängers. Er ist demnach deutlich heftiger, was sich besonders beim Einstieg ins Programm in recht torarmen Spielen niederschlägt. Nicht verzweifeln, das ist völlig normal! Und weil das so ist, besteht die wichtigste spielerische Veränderung von NHL 98 in einem ganz entscheidenden Punkt: Mehr den je entscheiden sich Spiele diesmal in der Offensive. Eben weil sowohl Verteidiger als auch Goalies extrem gestärkt wurden, müssen Sie sich mehr als früher ums Toreschießen kümmern, nicht ums Verhindern. Das mag profan klingen, aber nur wenn Sie diesen Grundsatz beherzigen, werden Sie langfristig auch gegen stärkere Gegner bestehen können. Völlig neu und zunächst ungewohnt ist die 4 Button-Steuerung. Etwas Grundsätzliches vorweg: Vergessen Sie die Special Move-Taste! Die neuen Animationen sind zwar nett anzuschauen, führen aber so gut wie nie zum Torerfolg. Ihr ständiger Verbündeter bei fast jeder Aktion sollte allerdings die Beschleunigungs-Taste werden, die Sie nicht nur für schnelle Drehungen, sondern auch für harte Checks und das Konterspiel benötigen.



Taktiken

Mit dem Coaching Menü gibt Ihnen EA Sports jetzt ein Intrumentarium an die Hand, mit dem Sie Ihr Lieblingsteam auf Ihre bevorzugte Spielweise trimmen können. Die realen Verhaltensmuster der Mannschaften wurden taktisch voreingestellt, was Sie sich unbedingt zunutze machen sollten. Verändern Sie zunächst also keine Einstellungen, sondern registrieren Sie genau, wie Ihr nächster Gegner antritt und welche Auswirkungen das auf die Laufwege hat. Wechseln Sie selbst beim Spieleinstieg möglichst oft Ihr Team, damit Sie ein Gefühl dafür bekommen, welche Taktik Ihnen liegt.

Angriffstaktik

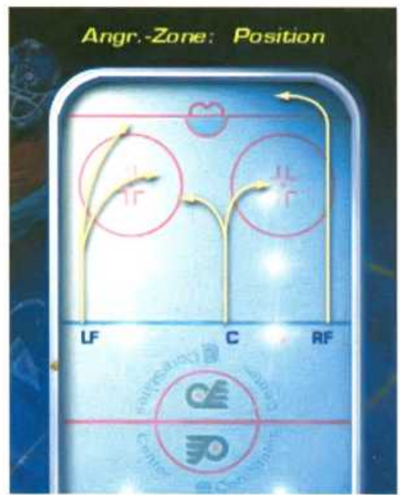
Grundsätzlich sind offensive Spielsysteme, z. B. von Detroit, Colorado oder Anaheim praktiziert, defensiven Varianten (z. B. Florida, Los Angeles, Dallas) vorzuziehen. Je nach Spielertyp und -können bestätigen Ausnahmen aber auch hier die Regel. Beherrschen Sie die Steuerung bereits perfekt, entscheiden Sie sich im Angriff für die Optionen „Kombination" oder „Dreieck". Beide Varianten bieten besonders gute Möglichkeiten zum schnellen Paßspiel, ihre Spieler gelangen dadurch häufiger in gute Schußpositionen. Weniger paßbe-







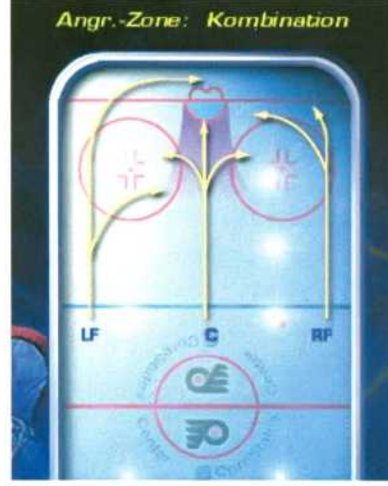
Der Alleingang:
Nicht einfach, aber auch '98 noch machbar: Laufen Sie auf die lange Ecke zu (1), bis Sie ca. zwei Meter vor dem Torwart sind. Dann drehen Sie in die entgegengesetzte Ecke ab (2) und schieben den Puck ins kurze Eck (3).



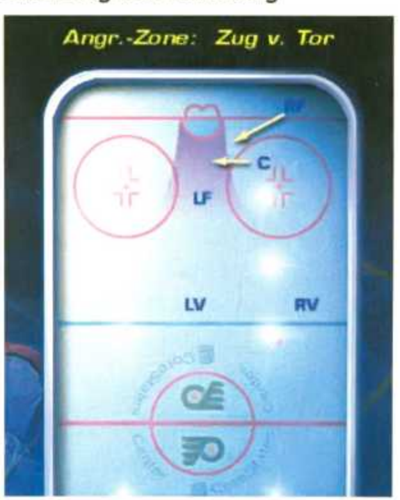
Position:
Paßspiel: mittel
Schußmöglichkeiten: mittel
Schwierigkeit: mittel



Dreieck:
Paßspiel: gut
Schußmöglichkeiten: wenige gute
Schwierigkeit: schwierig



Kombination:
Paßspiel: sehr gut
Schußmöglichkeiten: gut
Schwierigkeit: einfach

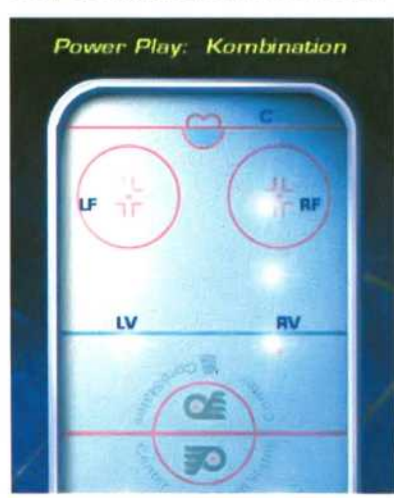


Zug vors Tor:
Paßspiel: mittel
Schußmöglichkeiten: mittel
Schwierigkeit: schwierig

gabte Zeitgenossen wählen die Einstellungen „Zug vors Tor" oder „Position", was häufiger die Chance zum Alleingang eröffnet. Wichtig in diesem Zusammenhang ist außerdem noch die Einstellung des „Drucks" über den Schieberegler des Taktik-Menüs. Hier können Sie bestimmen, wie aggressiv Ihre drei Stürmer beim Forechecking zu Werke gehen. Wenn Sie Ihr gewähltes Offensivsystem einigermaßen beherrschen, sollten Sie mit einem Druck von mindestens 60, höchstens aber 80 Prozent spielen, was häufiger zum Puck-Gewinn innerhalb des zweiten Drittels führt. Beim Power Play sollte sich Ihre Wahl der Einstellung ebenfalls nach Ihrer bevorzugten Spielweise richten. Paßkönigen bleibt erneut die „Kombination" vorbehalten, was ein klassisches Festsetzen im Angriffsdrittel erlaubt, aber einen kleinen Nachteil mit sich bringt: Ihr Center, oft der schußstärkste Spieler, treibt sich häufig auch hinter dem Tor herum. Eine sehr paßfreudige Variante ist ebenfalls noch „Gewichtet", bei der Ihre Recken häufiger die Laufwege kreuzen, was nicht selten für Verwirrung beim Gegner sorgt. Die Einstellungen „Schießen" und „Schirm" eignen sich für Spieler, die den schnellen Abschluß suchen und nicht lange herumfackeln, bieten aber bei weitem nicht soviel Spielpotential.



Schießen:
Paßspiel: schlecht
Schußmöglichkeiten: gut
Schwierigkeit: einfach



Kombination:
Paßspiel: sehr gut
Schußmöglichkeiten: mittel
Schwierigkeit: mittel



Gewichtet:
Paßspiel: gut
Schußmöglichkeiten: wenige gute
Schwierigkeit: schwierig



Schirm:
Paßspiel: schlecht
Schußmöglichkeiten: gut
Schwierigkeit: mittel



Auf einen Blick:
- Verteidigungstaktik
- Die Offensive
- Alleingänge
- One-Timer
- Weitschüsse
- Rebounts
- Konter
- Dreamteam

Verteidigungstaktik

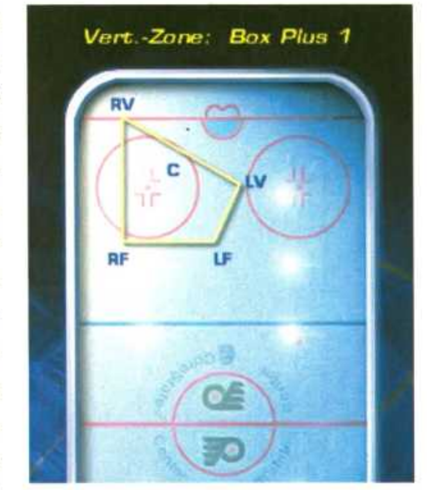
Ihr Ziel in der Defensive sollte sein, Schüsse des Gegners auf Ihr Tor am besten erst gar nicht zuzulassen. Ihren beinharten Verteidigern flößen Sie daher mit dem „Druck"-Regler erstmal zwischen 80 und 100 Prozent Aggressivität ein, was sie zum einen oder anderen selbständigen Check veranlaßt. Verfügt das angreifende Team über einige herausragende Einzelkönner, können Sie denen vielfach mit der unliebsamen „Manndeckung" den Wind aus den Segeln nehmen. Bei „Kombination" verschiebt sich Ihre gesamte Mannschaft im eigenen Drittel immer in Richtung Puck, das verengt Räume, wodurch ebenfalls mehr Check-Möglichkeiten entstehen. Diesen beiden Varianten ist daher vor allen anderen der Vorzug zu geben – und zwar auch deshalb, weil Ihre Außenstürmer ziemlich weit vorn agieren, was Sie zu schnellen Kontern nutzen können. Das extrem defensive „Box Plus"-System eignet sich höchstens als Mauertaktik kurz vor Spielschluß, die „Zone"-Aufstellung ist vielfach zu statisch und deckt die Räume nicht richtig zu. Ihr Unterzahl-System richtet sich dagegen nach der jeweiligen Spielsituation. Lauern Sie auf ein Unterzahl-Tor, empfiehlt sich die „Weite Box", die allerdings eine gefährliche Formation ist, da beide Stürmer sehr offensiv agieren. Besser ist hier die „Diamant"-Variante, weil Sie immer einen Verteidiger vor dem eigenen Tor postiert haben, der eventuelle Abpraller abfangen kann. Durchaus empfehlenswert ist auch die „passive Box". Hier postiert sich Ihr Verteidigungsquartett abwartend vor dem eigenen Gehäuse und läßt den Gegner anrennen. Fernschüsse sind so allerdings möglich, Sie sollten also einen starken Goalie im Kasten haben. Nur Profis sei hier die „Kombination" vorbehalten, bei der jeder Ihrer Spieler sehr viel in Bewegung ist. Das eröffnet zwar die Chance zum Puckbesitz, erlaubt aber auch Lücken für den Gegner.

Die Offensive

Besonders durch die verbesserten Torhüter ist es bei NHL 98 schwieriger als je zuvor, Tore zu erzielen. Die Goalies verkürzen in der Regel geschickt den Winkel, und nicht selten kommen Sie auf Parade-Quoten jenseits der 90%-Marke. Besonders Star-Keeper wie Colorados Patrick Roy, Anaheims Guy Hebert, Jeff Hackett oder Martin Brodeur können unerfahrene Spieler schier zur Verzweiflung treiben. Doch es gibt auch schwächere Keeper, beginnen Sie daher Ihre Bemühungen gegen Teams mit „Fliegenfängern" wie Tom Barrasso (Pittsburgh), Bill Ranford (Washington) oder Damian Rhodes (Ottawa). Diese Goalies sind zwar immer noch gut, lassen aber weit häufiger Pucks abtropfen als ihre Kollegen. Schießen Sie grundsätzlich auf der Stockhandseite hoch und auf der Fanghandseite flach. Und eine weitere Goldene Regel hat noch immer Gültigkeit: In aller Regel verspricht ein Schuß in die kurze Ecke mehr Erfolg!

Alleingänge

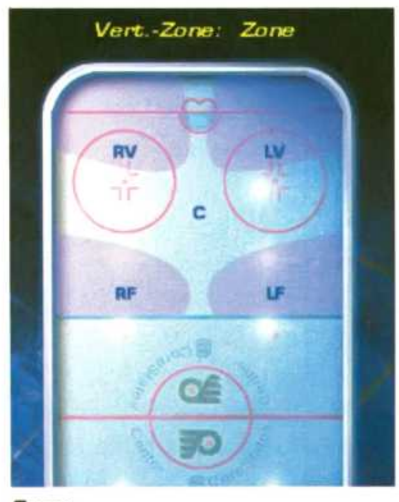
Oh ja, sie funktionieren immer noch, die Alleingänge. Allerdings sind sie weitaus schwieriger geworden und längst nicht mehr so



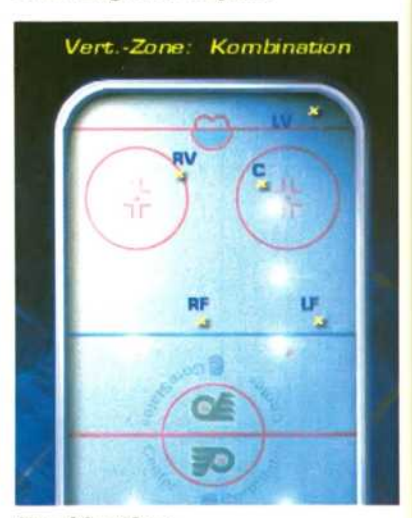
Box Plus 1:
Verteidigungsgrad: hoch
Kontermöglichkeit: selten
Schwierigkeit: einfach



Manndeckung:
Verteidigungsgrad: hoch
Kontermöglichkeit: mittel
Schwierigkeit: einfach



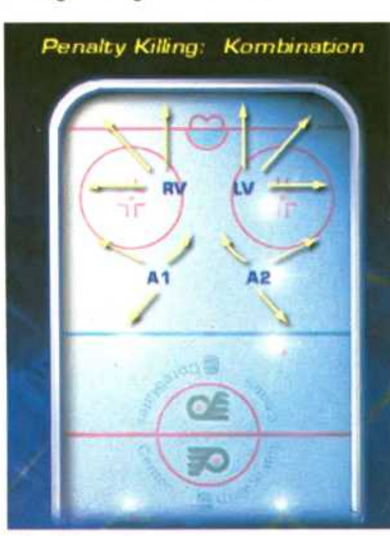
Zone:
Verteidigungsgrad: schlecht
Kontermöglichkeit: gut
Schwierigkeit: mittel



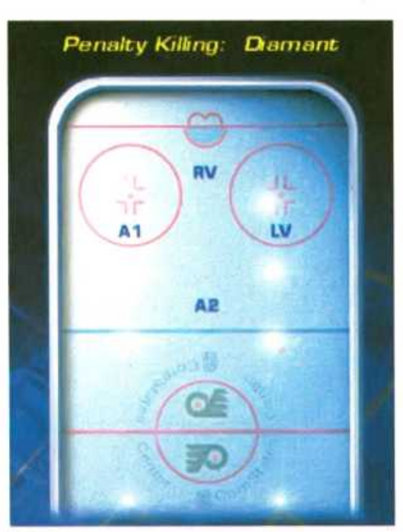
Kombination:
Verteidigungsgrad: mittel
Kontermöglichkeit: sehr gut
Schwierigkeit: mittel



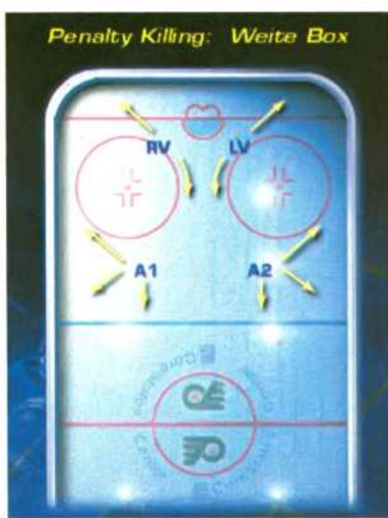
Passive Box:
Verteidigungsgrad: hoch
Kontermöglichkeit: selten
Schwierigkeit: einfach



Kombination:
Verteidigungsgrad: mittel
Kontermöglichkeit: gut
Schwierigkeit: schwierig



Diamant:
Verteidigungsgrad: hoch
Kontermöglichkeit: gut
Schwierigkeit: mittel



Weite Box:
Verteidigungsgrad: schlecht
Kontermöglichkeit: sehr gut
Schwierigkeit: schwierig

DREAM TEAM

Aufgrund von einigen Auf- und Abwertungen der einzelnen Spieler werden Sie sehr schnell feststellen, daß vormals bekannten Superstars aus NHL 97 jetzt einige Newcomer den Rang ablaufen. Besonders Einsteiger, aber auch Umsteiger sollten zur Übung für die ersten Spiele auf ein selbst erstelltes Team zurückgreifen, den Reihenwechsel abschalten und diese Jungs dann gegen ein schwaches Team (Ottawa, Boston, Edmonton usw.) zu Felde ziehen lassen. Einfacher, aber nicht ganz so effektiv, ist es natürlich, eines der All Star Teams zu wählen.

Linker Flügel
Paul Kariya, Anaheim
John LeClair, Philadelphia
Brendan Shanahan, Detroit
Jarri Kurri, Colorado

Rechter Flügel
Teemu Selanne, Anaheim
Owen Nolan, San Jose
Tie Domi, Toronto
Rick Tocchet, Phoenix

Center
Steve Yzerman, Detroit
Peter Forsberg, Colorado
Joe Sakic, Colorado
Mark Messier, Vancouver

Verteidiger
Darren Van Impe, Anaheim
Chris Chelios, Chicago
Zarley Zalapski, Calgary
Ed Jovanovski, Florida
Scott Niedermayer, New Jersey
Al Iafrate, San Jose

Torhüter
Patrick Roy, Colorado
Guy Hebert, Anaheim
Jeff Hackett, Chicago
Jocelyn Thibault, Montreal

erfolgversprechend wie noch bei NHL 97. Das Grundprinzip ist aber geblieben: Wenn Sie es geschafft haben, die gegnerischen Verteidiger abzuschütteln, fahren Sie auf die lange Ecke des Tores zu. Ungefähr zwei bis drei (Simulations-) Meter vor dem Kasten drehen Sie scharf in Richtung eigenes Tor und kurze Ecke ab und schieben den Puck am verdutzten Goalie vorbei. Hier hilft nur üben, üben, üben, außerdem sollten für den Erfolg ein paar zusätzliche Bedingungen erfüllt sein:

- Probieren Sie Alleingänge nur mit Spitzenspielern, andere haben keine Chance.
- Das Timing muß bis auf die Zehntelsekunde stimmen.
- Auf der Stockhandseite ist die Erfolgsquote größer.
- Je besser der gegnerische Goalie, desto geringer sind Ihre Chancen.

Erfolgsquote: ca. 10%

One-Timer

One-Timer, also Direktabnahmen, sind nicht nur besonders spektakulär, sie sind bei NHL 98 auch besonders einfach auszuführen und der mit Abstand häufigste Grund für einen Torerfolg. Ein erfolgversprechender Angriff wird in der Regel über die Außenpositionen vorbereitet, wo ein Spieler den Puck entlang der Bande führt. Der richtige Zeitpunkt des Querpasses in den freien Raum ist Übungssache, der abnehmende Spieler sollte auf jeden Fall in die dem Paßgeber gegenüberliegende Torecke schießen, um den Goalie auf dem falschen Fuß zu erwischen. Häufig lohnt es sich auch, mit dem Paß zu warten, wenn kein Mitspieler so schnell folgen konnte, die zusätzliche Zeit kann z. B. für das Umkurven des Tores genutzt werden, um den tödlichen Paß aus dem Rücken der Abwehr zu spielen.

Erfolgsquote: ca. 25%

Weitschüsse

Distanzgeschosse lohnen sich durchaus, besonders wenn sie von der Bande kurz nach der Einfahrt ins Angriffsdrittel auf die kurze Torecke abgefeuert werden. Wenn es bei NHL 98 eine Art „Hotspot" gibt, dann findet er sich hier. Ansonsten sind Weitschüsse nur dann sinnvoll, wenn dem gegnerischen Torhüter für einen Moment durch andere Spieler die Sicht genommen ist. Auch hier gilt es natürlich, die oben erwähnten Schußrichtungen möglichst einzuhalten.

Erfolgsquote: ca. 15-25%

Rebounds

Befindet sich einer Ihrer Spieler in unmittelbarer Nähe vor dem Tor, feuern Sie unbedingt einen Schuß ab. Mit etwas Glück fällt Ihrem Mann ein Abpraller direkt vor die Füße. Das führt dann häufig zum Torerfolg, da die Goalies zwischen 0,5 und 1,5 Sekunden benötigen, um wieder vollends Herr der Lage zu sein.

Erfolgsquote: ca. 40%

Konter

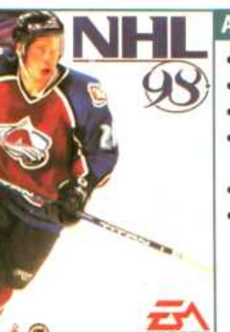
Die Belohnung für ein erfolgreiches Defensiv- und Paßspiel ist der Konter, der in der Regel über die Außenpositionen vorgetragen wird. Haben Sie tatsächlich die gesamte Verteidigung abgehängt, versuchen Sie, einen Alleingang abzuschließen. Gelingt das nicht, versuchen Sie, den Paß zu einem







Der optimale Check erfolgt bereits in der neutralen Zone und bringt Sie noch dazu in Puckbesitz, um den Konter einzuleiten. Nutzen Sie die Beschleuniger-Taste, um an Ihren Gegner heranzufahren, auch wenn Sie dabei eine Strafzeit riskieren. Oben sehen Sie, wie's geht!



Auf einen Blick:
- Freies Tor
- Die Defensive
- Die Qual der Wahl
- Die Grundaufstellung
- Der Torwart
- Bug Report

One-Timer zu spielen, notfalls kurven Sie etwas herum, bis sich eine Anspielmöglichkeit bietet. Für die Wahl Ihres Spielzuges haben Sie kaum mehr als zwei Sekunden Zeit, dann müssen Sie Ihre Entscheidung getroffen haben.

Erfolgsquote: ca. 30%

Freies Tor

Führen Sie gegen den Computer kurz vor Spielende mit maximal zwei Toren Differenz, nimmt dieser seinen Torhüter heraus, wenn der Computergegner in Puckbesitz ist. Sollten Sie die Scheibe erobern, schießen Sie sofort, egal aus welcher Position. Fast immer findet der Puck den Weg ins Netz.

Erfolgsquote: ca. 90%

Die Defensive

Sie haben recht, eigentlich brauchen Sie in der Verteidigung gar nicht mehr so viel zu tun, wenn Sie die richtige Taktikauswahl getroffen haben. Die meiste Arbeit verrichtet Ihr Goalie, gut eingestellte, nicht zu offensive Verteidiger erledigen in der Regel den Rest. Bedenken Sie aber, daß eine erfolgreiche Torverteidigung normalerweise mit Puckbesitz endet und daher sofort Ihren nächsten Angriff einleitet. Da Sie bei NHL 98 mehrere davon zum Torerfolg brauchen, sollten Sie dafür sorgen, möglichst oft und möglichst schnell in Puckbesitz zu gelangen, oder?

Die Qual der Wahl

Spielen Sie ohne Reihenwechsel, stellt sich schnell die Frage nach dem richtigen Verteidigerpaar. Schauen Sie sich Ihre Mannen doch einfach in der Spielerstatistik an und entscheiden Sie dann je nach bevorzugtem Spielsystem. Schalten sich Ihre „Bollwerke" nicht so häufig in die Offensive ein, können Sie auf die Eigenschaften Genauigkeit, Umgang mit dem Schläger und Schußkraft getrost verzichten. Verteidiger müssen besonders groß und möglichst schwer sein sowie gut checken können. Für die Einleitung von Gegenangriffen wäre noch etwas Paßvermögen wünschenswert.

Die Grundaufstellung

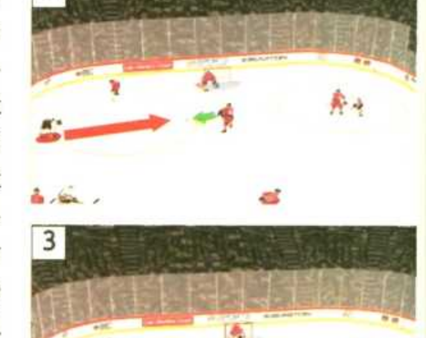
Je nach taktischer Einstellung beginnen zwei bis drei Ihrer Stürmer spätestens in der neutralen Zone mit dem Forechecking. Neben der normalen Schußtaste, in der Verteidigung für das Checken zuständig, sollten Sie auch häufig den harten Check via Beschleunigungstaste anwenden. Gelingt dieser, ist zumindest einer Ihrer Gegner zunächst einmal für einige Sekunden aus dem Verkehr gezogen. Ist der Gegner trotz des Forecheckings in Ihr Drittel eingedrungen, sollten Sie möglichst schnell dafür Sorge tragen, daß die Außenstürmer nicht zum Schuß kommen, da die Erfolgsquote nicht zu unterschätzen ist. Gelingt das, muß Ihre nächste Sorge der Abdeckung eventueller Paßempfänger gelten. Dazu stellen Sie einfach die Paßwege zu und warten ab. Sollten alle diese Maßnahmen den Schuß nicht verhindern können, müssen Sie sich auf jeden Fall einen eventuellen Abpraller sichern und diesen möglichst schnell vom Tor wegspielen. Bei NHL 98 laufen Sie übrigens nicht mehr Gefahr, sich den Puck mit einem allzu stürmischen Feldspieler ins eigene Netz zu fahren. Eine Sorge weniger! Eine weitere Regel sollte sonnenklar sein: Versperren Sie niemals Ihrem Goalie die Sicht oder behindern ihn gar durch einen Kurzurlaub im Torraum.

Der Torwart

In der Regel verrichtet der computergesteuerte Tormann glänzende Arbeit. Sollten Sie dennoch die manuelle Steuerung bevorzugen, kopieren Sie einfach die Arbeit dieser Rechner-Helden. Hat Ihr Goalie einen Puck sicher in der Fanghand, können Sie diesen schnell wieder herausspielen, um den Gegenangriff einzuleiten. Aber Achtung: Durch unvorsichtige Abspiele kassieren unerfahrere Spieler beinahe die meisten Tore. Fahren Sie vor einem Zuspiel mit Ihrem Goalie zunächst unbedingt wieder vor das eigene Gehäuse, so ist das wenigstens gedeckt, falls es zu einem Fehlpaß kommt. Dieses Verhalten sei besonders angeraten, wenn Ihr Tormann soeben einen unerlaubten Weitschuß des Gegners hinter dem Kasten zunichte gemacht hat. Und noch etwas: Bei falscher Steuerungsrichtung im Moment der Puckabgabe ist ein Torhüter durchaus in der Lage, sich die Gummischeibe ins eigene Netz zu schmeißen!

Christian Bigge



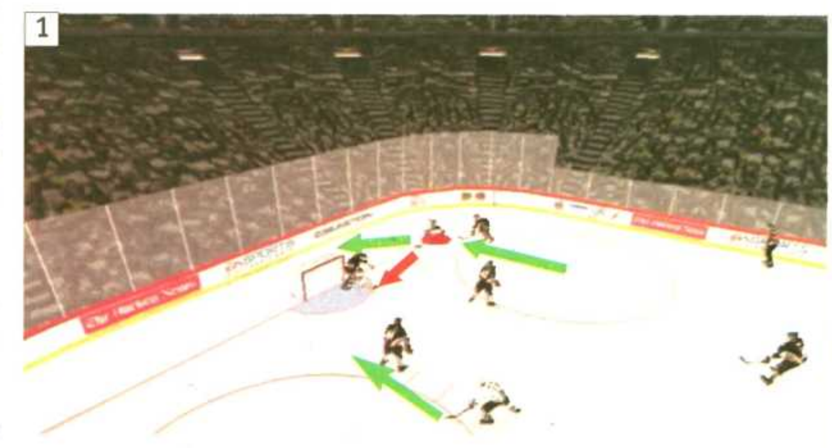


Der One-Timer aus der Center-Position: schwierig, weil der Goalie nicht in der kurzen Ecke gebunden wird. Zielen Sie dennoch in die lange Ecke und hoch.

BUG REPORT

Vorsicht, Falle! Ganz perfekt ist NHL 98 dann doch nicht. Folgende kleine Ärgernisse fielen uns besonders auf:

- *Wenn Sie eine Liga mit mehreren Mitspielern starten, können Sie aus dem Spiel heraus nicht mehr die Game-Controller wechseln. Dank der Option „Speichern und Verlassen" wäre das auch nicht weiter schlimm, allerdings führten nachträglich geänderte Einstellungen beim Liga-Neustart häufig zum Absturz des Programms, was dem Verlust sämtlicher Liga-Daten gleichkommt.*
- *Befinden sich Ihre Spieler auf dem Rückzug in die neutrale Zone und gewinnen z. B. durch einen gegnerischen Fehlpaß den Puck, wird dennoch Abseits gepfiffen, was den Spielfluß etwas hemmt.*
- *Während einiger Netzwerkspiele „verlor" NHL 98 unmerklich die Rechnerverbindung. Das Spiel wurde automatisch gegen den Computer zu Ende geführt.*







Die einfachste Form des One-Timers: Ihr Außenstürmer fährt an der Bande entlang und paßt den Puck kurz vor der roten Linie nach innen (1). Wenn das Timing stimmt, saust der Puck direkt zwischen Goalie und Verteidiger vorbei (2), und Sie schieben in die kurze Ecke ein (3).

Auf einen Blick:
- Die Missionen 1-7

STARFLEET ACADEMY

Was lange währt, wird endlich gut: Schon zum Weihnachtsgeschäft 1996 sollte Interplays Sternenflottensimulation in den Regalen der Softwarehändler stehen, doch wie es fast schon Usus bei Großprojekten ist, wurde der Release immer wieder verschoben. Jetzt ist es endlich soweit, und akademiesüchtige Trekkies können als Kadett Forester auf die Jagd nach dem Abschlußexamen gehen.

PC Action hat bereits graduiert und gibt allen zukünftigen Kadetten wertvolle Tips, wie sie die oft heiklen Aufgaben und Missionen im Simulator der Sternenflotten-Akademie meistern können. Außerdem präsentieren wir Ihnen Möglichkeiten, Bugs zu umgehen, und haben geheime Tastenkombinationen ausfindig gemacht.

DIE MISSIONEN

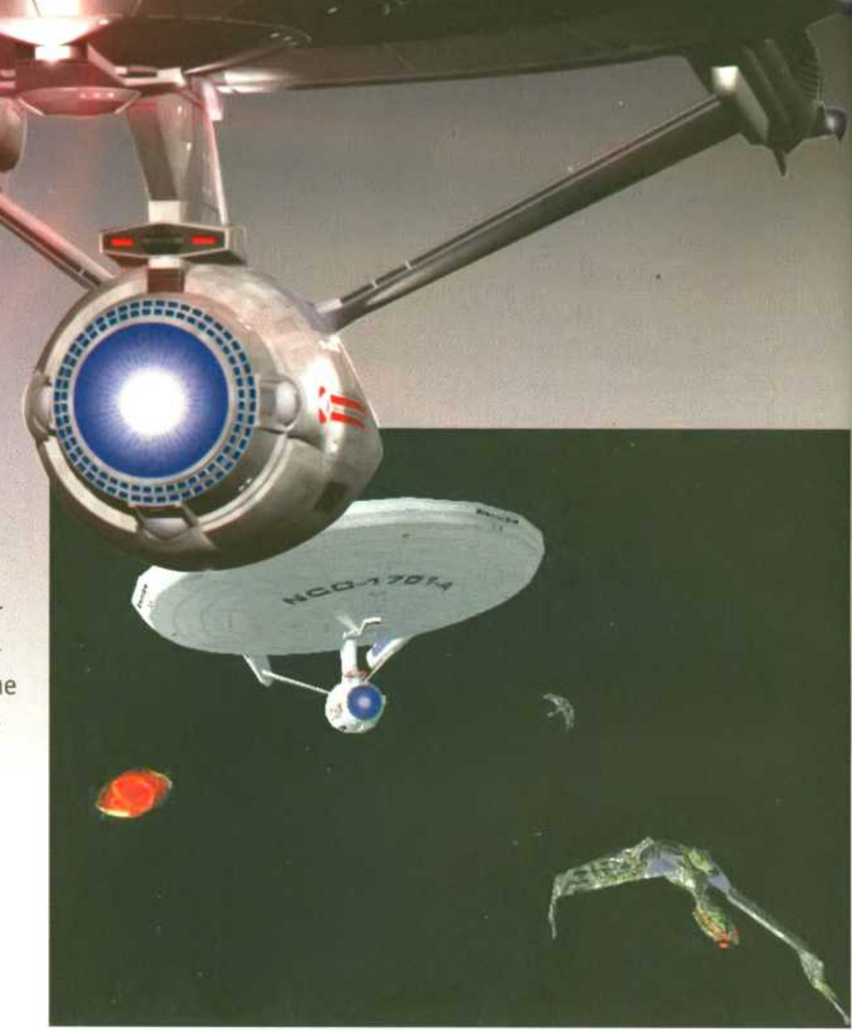
Da die Missionen sehr umfangreich sind, haben wir nur bei den schwereren ausführliche Worte gewählt. „Einfache" Missionen, wie das Beschützen eines Schiffes, werden nur kurz abgehandelt.

1. Target Practice

Schon die erste Mission ist nicht ganz einfach, auch wenn sich in dieser Aufgabe keine Klingonen herumtreiben, die Ihrem Schiff den Garaus machen wollen. Sie sollen aufräumen: Im System S1222 treiben Minen im All, die Sie vernichten sollen. Seien Sie vorsichtig, denn zwei Minen-Kontrolleinheiten schießen wild um sich. Zu allem Überfluß sollen Sie einen der Controller mit nach „Hause" bringen. Vernichten Sie zu Beginn eine Kontrolleinheit und dann die umherschwirrenden Minen. Bringen Sie die Minen durch die Tasten B und dann 3 (Waffensysteme) ins Ziel. Die Minen schießen nur zurück, wenn man sich vor ihnen bewegt. Sie können schon von dem Ort, an dem Sie ins System gelangen, einige „beseitigen". Zerstören Sie nicht die Controller-Einheit, nehmen Sie sie per Traktorstrahl (Taste t) mit ins nächste System. Dort dann dasselbe Spiel. Nehmen Sie einen Controller (nach dem Traktorstrahl muß in den Mission Objects der Auftrag gelb leuchten) mit zur Starbase, und schon haben Sie die Mission geschafft.

2. Routine Deployment

Bevor es in den Simulator geht, will Jana Robin an den Kragen. Beenden Sie den Streit mit Strenge („Keiner verhält sich so in MEINER Crew"). Im Huron-System muß dann eine Boje durch eine Probe ersetzt werden. Nehmen Sie Boje 2 ins Visier und schießen Sie die Probe (Taste p) ab. Warpen Sie nun



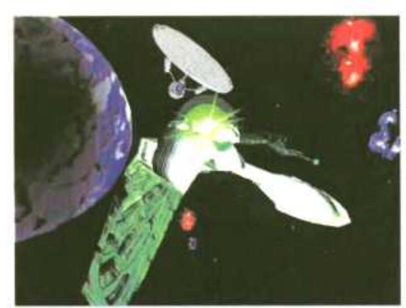
Klingonen, wohin das Auge reicht. Zwei Birds of Prey wollen der Enterprise an den Kragen. Sind die Photonentorpedos bereit?



Nur ein toter Klingone ist ein guter Klingone? Auch in diplomatischen Dingen müssen Sie als Kadett der Starfleet Geschick beweisen.



Hikaru Sulu weiht die Kadetten in die Missionen ein!



Ein Torpedo noch, und der lästige Klingone ist hin!

nach Onyx, um das Artefakt per Traktorstrahl vor dem Einschlag auf dem Planeten zu bewahren. Bringen Sie sie anschließend weit weg (Sturek sagt Ihnen, wie weit) und zerstören Sie sie dann. Setzen Sie den angreifenden Frachter außer Gefecht (Phaser auf „Disable" stellen – Taste f), und zurück geht's zur Starbase.

3. Uninvited Guest

Retten Sie den Auriga-Frachter vor den Birds of Prey, anschließend geht's zum Frachter Drake, um auch diesen zu retten. Warpen Sie dann weiter, um den Gouvernor vom Klingonenschiff zu beamen (Taste i, geht aber nur, wenn die Schilde herunter sind). Nach der Mission beschwert sich Jana über Corin, und Sie lernen, daß Sie auch das Liebesleben Ihrer Crew im Auge behalten müssen.

4. Hide and Seek

Sie erfahren, daß Kumas ohne klingonische Erlaubnis gehandelt hat. Sie treffen die USS Alexandria und die USS Rutherford, um nach einem getarnten romulanischen Schiff zu suchen, das, da beschädigt, seinen Warpantrieb repariert. Haben Sie das Schiff gefunden (da hilft nur zielloses Herumsuchen nach Stureks Anweisungen – ACHTUNG: Unbedingt „warpen" nach der Meldung „Course laid in"), verschwindet es beinahe zu schnell, um zerstört werden zu können, doch das Fehlen dieses Missionspunktes wirkt sich nicht auf das Gelingen der gesamten Mission aus. Die beiden klingonischen Kreuzer müssen Sie jedoch zerstören.

5. Nothing Ventured

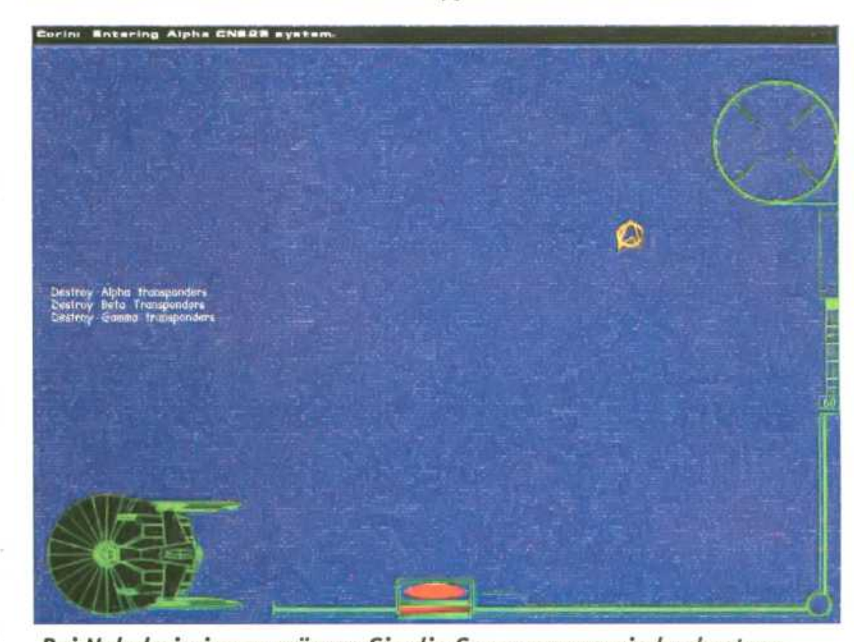
Vor der Mission beruft Chekov Sie in seinen Stab. Fliegen Sie Patrouille in vier Systemen und scannen Sie jeweils den Planeten, an dem Sie ankommen (Achtung: Nehmen Sie kein anderes Ziel ins Visier, bevor Sie den Planeten gescannt – Taste s – haben!). Der Konflikt um den Frachter Motherlode wird zum Teil äußerst untypisch für Star Trek gelöst: Schießen Sie einmal (!) auf den Angreifer, dieser ergibt sich daraufhin und fordert Sie auf, den vermeintlichen Piraten von der Motherlode festzunehmen. Sprechen Sie dann mit der Motherlode und scannen Sie das Schiff. Sie müssen die Sensorenergie (Taste B und 2) erhöhen, da das Denebite den Scanvorgang stört. Sprechen Sie nun mit beiden Kapitänen und fliegen Sie zum hilfesuchenden Frachter Leipzig. Schlagen Sie das Alien-Raumschiff in die Flucht und jagen Sie ihm anschließend hinterher. Die Aliens wollen Ihre Kristalle, willigen Sie ein. Nehmen Sie die Schilde herunter (auf grünen Alarm stellen), beginnen Sie aber sofort mit dem Angriff, nachdem der Transportvorgang beendet ist, da die VenturiCrew auf jeden Fall selbst angreifen wird.

6. Into the abyss

Machen Sie Corin vor der Mission darauf aufmerksam, daß seine Leistungen nicht in Ordnung sind. Dann geht es in den Nebel, um in drei Sektoren die Transponder zu zerstören. Stellen Sie die Sensoren auf full power, dann arbeitet Ihr Radarsystem besser. Schalten Sie Ihre Phaser auf manuelles Zielen (W+1), dann brauchen Sie nicht immer warten, bis sich die Sensoren neu eingestellt haben. Nehmen Sie nach kurzem Kampf die Venturi an Bord und fliegen Sie ins nächste System. Dort können Sie, wenn Sie schnell handeln, die Transponder „abräumen", bevor das Venturischiff in den Sektor kommt. Im dritten System treffen Sie auf weitere Venturischiffe, während die Transponder um die Basis der Venturi plaziert sind.



Auch wenn es auf den ersten Blick wichtig erscheint: Die Ratings Ihrer Crew brauchen Ihnen kein Kopfzerbrechen zu bereiten.



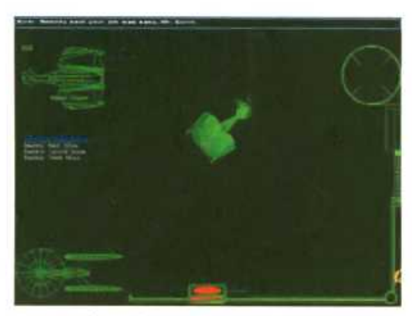
Bei Nebelmissionen müssen Sie die Sensorenenergie hochsetzen.

Lassen Sie sich gar nicht erst in Scharmützel mit den Gegnern ein, sie sind zu stark. Versuchen Sie die Transponder schnell zu lokalisieren, denn nach der Zerstörung dieser können Sie zurück zur Heimatstation.

7. The Barrier

Vor der Mission „falten" Sie Corin so richtig zusammen und weisen ihn an, drei Stunden Nav-Sims zu studieren. Er sieht seine Fehler ein, und die Stimmung zwischen Ihnen beiden wird wieder besser. Die Mission hat es schließlich in sich: Sie sollen die LaGrange beschützen, als drei Venturischiffe ihre Starbase angreifen. Vergessen Sie die LaGrange, sie ist nicht zu retten. Schalten Sie stattdessen, sobald die Venturi im Sektor sind, in den Rückwärtsgang (SHIFT+0) und ziehen Sie so einen der Gegner mit. Erledigen Sie Ihn und rasen Sie dann wieder auf die Sternenbasis zu, um diese zu verteidigen. Nehmen Sie sich als erstes den Venturi Medium vor, er ist das stärkere der Schiffe. Achten Sie darauf, daß die Venturischiffe hinten keine Waffensysteme haben, also Angriffe nur von hinten. Sind die Schiffe zerstört, geht es ab ins Omega 12-300-System. Scannen Sie dort sofort alle Objekte (das gibt einen Sonderbonus). Eines der Schiffe hat Alschoff an Bord. Zerstören Sie die Venturi Lights. Da Alschoff Psychokinetik anwendet, müssen Sie während des Kampfes 8000 Einheiten von ihm entfernt bleiben (achten Sie auf die Sensorabstandsanzeige). Nachdem Sie die Angreifer vernichtet haben, greifen Sie Alschoff direkt an. Sie müssen schnell und treffsicher sein. Sie können ihn vernichten, wenn er sein Schiff auf grünen Alarm „herunterfährt", um seine Kräfte zu nutzen.

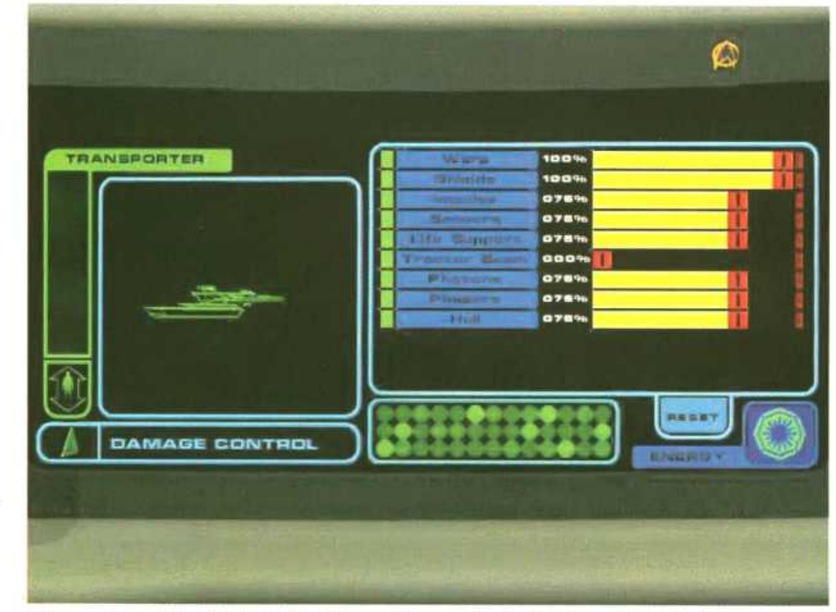
Auf einen Blick:
- Die Missionen 8-14
- Netz-Attacke



Der Simulatorscreen läßt sich Ihren Vorlieben gemäß anpassen.



Als zukünftiger Kommandant müssen Sie in der Lage sein, die Individuen in Ihrer Crew zu einem Team zusammenzuschweißen.



Hier sehen Sie die ideale Einstellung für beinahe alle Missionen.

8. Divide and Conquer
Sie sollen der USS Hawking bei einem Experiment beistehen, als ein Bird of Prey angreift. Zerstören Sie den Klingonenfighter, indem Sie ihn von der Hawking weglocken. Während des Kampfes wird Ihr Schiff dupliziert und die zweite, böse Hälfte der USS Tempest macht sich auf dem Weg ins Dante-System, um eine Klingonenkolonie zu vernichten. Ihr Ebenbild an Bord der zweiten Tempest kann nur wieder mit Ihnen zusammengeführt werden, wenn Sie das Schiff außer Gefecht setzen und per Traktorstrahl zur Hawking bringen. Um den Gegner auszuschalten, stellen Sie die Phaserziele auf den Impulsantrieb, bis das Schiff ohne Antrieb im All schwebt. Sie können aber auch die Phaser auf „disable" (Taste f) stellen. Ein anderer Trick ist, die Energie Ihres Traktorstrahls zu „boosten" und nahe an die andere Tempest heranzufliegen, bis Sie hinter ihr sind. Traktorstrahl an und per Warp zurück zum System! Die Tempest wird zwar die ganze Zeit schießen, doch Sie haben eine gute Chance, wieder zusammengesetzt zu werden, bevor Sie zu viele Schäden davontragen (die Sie in einem Kampf mit der anderen Tempest erleiden könnten).

9. Cry from the dark
Im Heeya-System müssen Sie nach Signalen fremder Völker suchen. Sie werden schnell fündig. Die Mimics werden dort von den Gorn bedroht. Beschützen Sie sie um jeden Preis, Sie werden von zwei Gorn Fightern angegriffen.

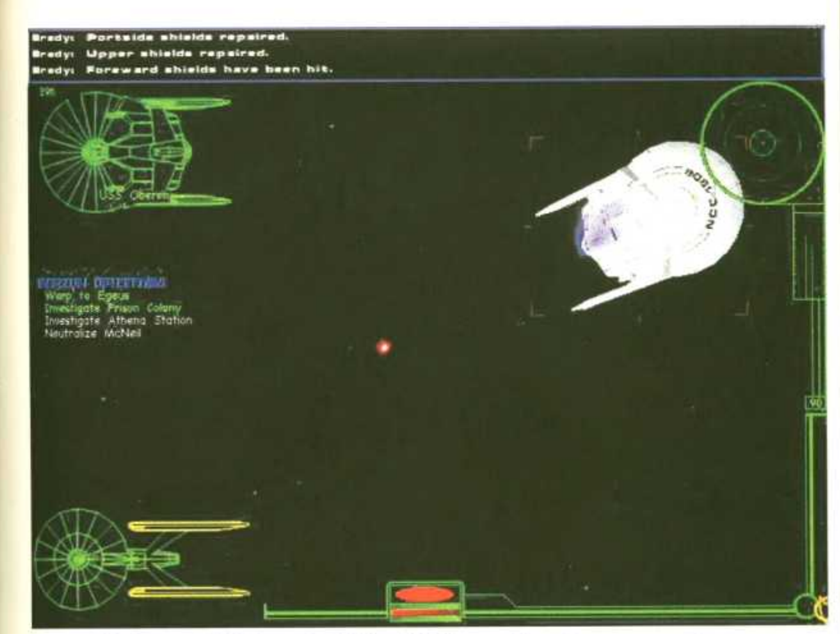
10. Escalation
Eine reine Kampfmission! Im Simulator werden Sie auf den neuen Klingonen-Cruiser eingestimmt. Eine typische Kampfmission, in denen Ihre Kampftaktiken benötigt werden. Es müssen drei Wellen der Cruiser abgewehrt werden. Wenn Sie zur zweiten und dritten Welle kommen, nehmen Sie die Impuls-Energie als Unterziel (V+3) und nutzen Sie die Disabling Phaser (f), um den Impulsantrieb auszuschalten. Haben Sie dies geschafft, schalten Sie den „Rückwärtsgang" ein und bleiben erst stehen, wenn Sie 8500 Einheiten vom Ziel entfernt sind. Nun sind Sie außer Schußreichweite. Die Energie Ihrer Phaser und Photonen „boosten" Sie jetzt um 30 Prozent hinauf. Nun können Sie das Schiff treffen, obwohl Sie eigentlich nicht in Schußreichweite sind. Ihr Zielsystem ist nicht einmal „online", doch per Zoom (Taste PGUP) können Sie die Treffer am Gegner beobachten.

11. Revenge
Im Labor, in dem Sturek gerade an seinen Theorien arbeitet, entgeht der Vulkanier nur knapp einem Bombenanschlag. Sie retten ihn in der Videosequenz nur knapp. Anschließend geht es wieder in den Simulator. Die Sternenflotte hat den Kontakt zum Aegis-System verloren. Fliegen Sie dorthin, scannen Sie den Prison Planet und anschließend die Athena-Station. Sie finden ein Schiff der Förderation. Gehen Sie sofort auf Kampfstation und schlagen Sie zurück. Per Commport erfahren Sie, daß der Sträfling McNeil den Wächter der Gefängniskolonie als Geisel gefangenhält. Ohne viel Aufwand können Sie diesen jedoch einfach an Bord beamen (Sturek hilft Ihnen dabei). Wenn Sie dann noch McNeil erledigen, ist die Mission geschafft.

12. Carry a big stick
Vor dieser Mission will Ihre Crew Sie überreden, ins Labor einzubrechen, um Sturek zu entlasten. Willigen Sie auf keinen Fall ein, denn Ihre Crew und Sie werden sonst erwischt und aus der Akademie herausgeworfen. Sie müssen in den klingonischen Raum fliegen, um auf einer diplomatischen Mission die offizielle Entschuldigung des Gouverneurs Kumas entgegenzunehmen. Dieser

NETZ-ATTACKE

Obwohl das Spiel bei Erstellung des Games Guides in Deutschland noch nicht erhältlich und erst einige wenige Tage im amerikanischen Handel zu erwerben war, sprießen Seiten und Newsgroups wie die Pilze aus dem WWW-Boden. Auf Interplays Homepage unter http://www.interplay.com/starfleet/index.html finden Sie neben einer ausführlichen Spielbeschreibung (in Shockwave) und einigen Fotos vor allem ein riesiges virtuelles „Schwarzes Brett", an dem Spieler aus der ganzen Welt Infos, Ärger und Freude über das Spiel austauschen. Hier findet man auch die Info, daß es per ALT+C während des Spiels möglich ist, Screenshots zu machen. Private Homepages gab es bislang nur wenige. Eine gute finden Sie unter http://www.kalama.com/~gurrad/. Eine weitere Adresse, die sich ausschließlich um die Sternenflotten-Akademie dreht, ist unter http://www.keeg.com/starfleet/index.html anzutreffen. Auch in den Newsgroups finden sich tonnenweise Infos und Chats zum Thema Starfleet Academy. Die besten Infos gibt es unter alt.org.starfleet, comp.sys.ibm.pc.games.action und alt.games.interplay. Im Internet ist übrigens auch zu erfahren, daß es einen Patch geben wird, der einige Bugs behebt und möglicherweise auch Außenansichten der Sternenflottensimulation liefert.



Der geflohene Häftling McNeil will Ihnen den Garaus machen.

denkt jedoch gar nicht dran und provoziert Sie (was Sie antworten, ist egal). Er dreht ab und bedroht Sie, was der Hohe Klingonische Rat gar nicht lustig findet. Bleiben Sie auf Alarm Grün, bis Sie den ersten Schuß hinnehmen müssen. Dann zerstören Sie den Klingonischen Heavy Cruiser. Die Klingonen werden Sie dann auffordern, den Raum zu verlassen, und die Mission ist bewältigt.

13. Diplomatic Immunity

Sie patrouillieren an der klingonischen neutralen Zone, um Piraten ausfindig zu machen. Beschützen Sie den Frachter, wodurch Sie drei Angreifer zerstören. Nun klärt Sie die Sunrider, ein vulkanischer Frachter, darüber auf, daß im Damocles-System zwei Klingonenschiffe die Grenze überschritten haben und einen Frachter angreifen. Sie treffen Kumas wieder, er hat Geiseln an Bord und verschwindet mit Ihnen in ein anderes System, wo die Geiseln zur Basis weitergeleitet werden. Fliegen Sie dort nah an die Basis ran und betätigen Sie immer wieder den Beamknopf (Taste i). Irgendwann schaffen Sie es dann, die Geiseln an Bord zu beamen, und verlassen schleunigst das System.

14. Die Kobayashi Maru-Mission

Die wohl berühmteste und gemeinste Mission der Sternenflotten-Akademie wurde durch den Film „Star Trek II: Der Zorn des Kahn" berühmt und berüchtigt. Der Vulkanier Savik versucht, einen Frachter in der klingonischen neutralen Zone zu retten, und wird in Stücke gepulvert. Kirk



Botschafter Kumas erwartet Ihren Ruf!



Auf dem Schirm links oben sehen Sie den Schaden Ihres Gegners.

mußte damals schummeln, um die Mission zu bewältigen. Sie soll zeigen, wie Kadetten mit hoffnungslosen Situationen klar kommen. Eigentlich ist die Kobayashi Maru-Mission nicht lösbar. In der Missionsbeschreibung taucht die eigentlichMission nicht auf, stattdessen sollen Sie eine Routine-Nachschub-Aktion fliegen. Nach dem Briefing gibt es die Möglichkeit zu cheaten oder auch nicht. Cheaten Sie nicht, werden Sie sicher vernichtet, cheaten Sie mit einer dumpfen Künstlichen Intelligenz der Klingonen, können Sie davonkommen, die Maru aber auch nicht retten. Auch der Unverwundbarkeitscheat hilft nicht, das Schiff zu retten, ebenso nicht der Cheat „Klingonen-Hilfe". Wenn Sie sich dafür entscheiden,

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 11/97

Auf einen Blick:
- Die Missionen 15-17
- Heiße Tasten

gar nicht erst zur Maru zu fliegen, werden Sie anschließend von Rotherot belobigt.

15. Balance of Terror

An der romulanischen neutralen Zone sollen Sie Außenposten scannen. Scannen Sie die Outposts 1 und 2, bevor Sie zum Frachter fliegen, um diesen zu verteidigen. Anschließend geht es zum Außenposten S1423, wo Sie feststellen, daß er zerstört wurde. Vernichten Sie das angreifende romulanische Schiff, und schon geht es wieder zurück zur Sternenbasis. Eine einfachere Mission.

16. The Best Laid Plans

Romulaner haben ein Artefakt gestohlen, und Sie sollen den Romulanischen Botschafter Tenek treffen. Außerdem gilt es, Infos aus dem Schmuggler Greenly herauszubekommen. Sie warpen mit Tenek ins Piachi-System, wo die Piachi die Romulaner bekämpfen wollen. Zerstören Sie drei Frachter und beschützen Sie den Botschafter. Dann fragen Sie Greenly nach seinen Infos. Im nächsten System finden Sie Captain Horn, doch ein Romulaner-Schiff und eine klingonische D7 wollen (nacheinander) zerstört werden, also lassen Sie Horn links liegen. Horn verschwindet, doch das verhindert das Gelingen der Mission nicht – Chekov ist heute großzügig, wohl auch, weil diese Mission die erste einer Trilogie ist.

17. The Sun God

Sie fliegen zu Thaxius II und sprechen mit dem Gouverneur des Planeten, Thomas Horn. Fliegen Sie dann weiter zur Sonne und lokalisieren Sie die Sonnenkreatur. Fliegen Sie wieder zurück zu Horn und erzählen Sie von der Kreatur, er checkt die wissenschaftlichen Daten und verspricht, von sich hören zu lassen, wenn er etwas Brauchbares hat. Also wieder zur Sonnenkreatur, wo ein romulanisches Schiff Sie „hailt". Der Romulaner gibt sich als Gesandter des Botschafters aus. Fragen Sie nach dessen Name und sagen Sie, daß der Romulaner lügt. Zerstören Sie anschließend das Schiff, in der Zwischenzeit kommt die Raven. Diese „hailt" allerdings erst nach Zerstörung des Warbirds. Warnen Sie Maggie Horn, anschließend übermittelt ihr Vater Thomas Horn die Daten, um den Phaser zu modulieren, mit dem man die Sonnenkreatur in den Schlaf schießt. Fliegen Sie auf die Kreatur zu (setzen Sie vorher die Schildenergie auf Maximum!) und schießen Sie drei- bis viermal auf die Kreatur, sie schläft ein. Zerstören Sie das angreifende klingonische Schiff, achten Sie darauf, daß Sturek eine Weile benötigt, um die Modulation

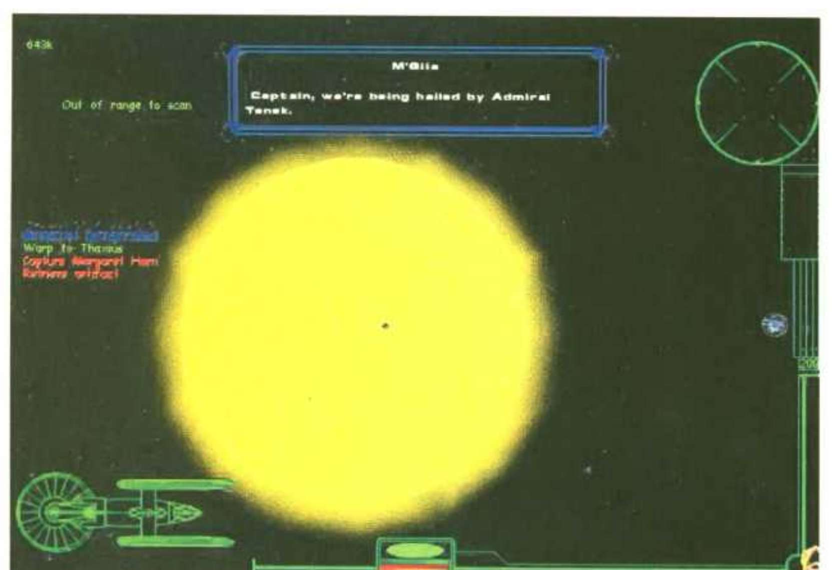

Bis zum Andockmanöver sind es nur noch wenige Sekunden...



Übersichtlichkeit ist Trumpf bei den Menüscreens des Simulators.



Solche Volltreffer sind nur sehr schwer zu vermeiden, da die Raumschiffe im allgemeinen recht träge reagieren.



Die Missionen um die Familie Horn und die Sonnenkreatur haben es in sich, speichern Sie so oft wie möglich.

HEISSE TASTEN

Ohne die vielen Hot-Keys aus dem Eff-Eff zu beherrschen, brauchen Sie gar nicht versuchen, durch die Akademie zu wandeln. Eine Kombination aus Joystick und Keyboard ist unausweichlich. Rechtshänder sollten die Tastatur an die linke Hand heranrücken, so daß sie schnellen Zugriff auf die Tasten hat, während die rechte Hand das Schiff manövriert.

Hier die wichtigsten Kommandos:

Taste	Funktion
a:	Alert Status (g aktiviert Status grün, y=gelb und r=rot – Sie können nur schießen, wenn Sie Alarm Rot aktiviert haben!)
pgup:	Zoom In
pgdn:	Zoom out
home:	Normale Ansicht wiederherstellen
keypad 0:	Schiff als Ziel anvisieren
keypad +:	Nächstgelegenes Schiff wählen
keypad 5:	Fullstop
keypad 7:	Rückwärtsspeed
keypad 8:	Abtauchen
keypad 9:	Vorwärts beschleunigen
1-0:	Beschleunigungsfaktoren (1=10 Prozent, 0=100 Prozent)
SCHIFT 1-0:	Rückwärtsspeedfaktoren
F3:	Fullscreen-Sicht bzw. Cockpitsicht
f:	Phaser auf Disable stellen, um Schiffe außer Gefecht zu setzen, ohne sie zu zerstören
t:	Traktorstrahl
i:	Beamen
h:	Commport öffnen
d:	Schadensstation aufrufen
b:	Bridge
v:	Phaser-Substystem (1-8 wählt Zielpunkte für den Phaser)
s:	Scan
SHIFT+W:	Warpdrive
w:	Waffen auf Manuell bzw. Auto stellen



Die Stimmung im Stadion reißt Sie mit, Sie dribbeln über das Feld. Doch je näher Sie dem Ziel kommen, desto kleiner scheint der Korb zu werden, 3,50 Meter über dem Boden, klein wie ein Nadelöhr, Sie springen, der Dunk gelingt, und die Zuschauer jubeln!

Jenseits des Vorstellbaren

NBA Live 98 - Meet the Dream Team!

Originalgetreue Paß-Optionen



Detaillierte Spieler-Animationen





www.nba.com
www.easports.com

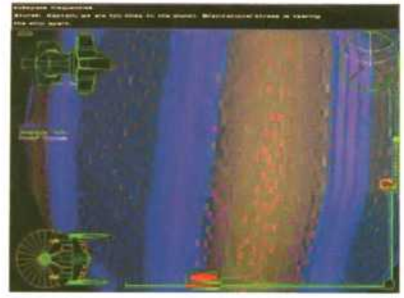
Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95



Auf einen Blick:
- **Die Missionen 18-20**
- **Blick in die Personalakte**



Im Dunkel des Weltraums nimmt man Feinde oft erst spät wahr.



Starfleet Academy spart nicht mit imposanten Effekten.

der Phaser rückgängig zu machen. Schießen Sie ausschließlich mit den Photonen, bis die Phaser wieder einsatzfähig sind. Haben Sie das Schiff zerstört, geben Sie dem Warpantrieb alle Energie (bzw. drücken Sie den Notenergieknopf – Taste G) und fliegen Sie zurück zur Starbase. Teil zwei der Trilogie ist geschafft!

18. End Game oder Die Sache mit dem Bug

Die letzte Mission in Sachen Margret Horn und Sonnenkreatur. Warpen Sie mit Tenek und Dukret ins Thaxius-System. Dort haben Sie die Wahl, die Rebellen anzugreifen oder dies von Dukret und Tenek erledigen zu lassen. Machen Sie es selber. Erledigen Sie die Rebellen schnell und warpen Sie zur Sonne. Öffnen Sie dort einen Commport zu Captain Horn. Achtung, an dieser Stelle hat Interplay nicht aufgepaßt, und es befindet sich ein schwerer Bug im Programm. Es ist nämlich nicht möglich, Margret Horn aus der Space-Ansicht zu „hailen", die Option wird einfach nicht angegeben. Wechseln Sie also mit F3 in die Cockpitansicht, dann geht es. Sagen Sie Margret Horn, daß Sie sie nicht ihrem Schicksal überlassen können. Sturek beamt sie dann an Bord. Zerstören Sie dann die Raven, denn dann verläßt die Sonnenkreatur den Umkreis der Sonne. Schießen Sie nun noch ein, zwei Mal mit den Phasern (vorher disablen, Taste f) auf die Kreatur – sie verliert dann das Interesse an der Sonne, und die Mission ist abgeschlossen.

19. Smuggler's Den

Eine recht einfache Mission. Sie sollen den Schmuggler Marcal begleiten und ihn sicher zur Starbase bringen. Er hat wichtige Infos. Nach dem ersten Warp taucht ein romulanisches Schiff auf. Zerstören Sie es schnell, um den Frachter zu beschützen. Danach müssen Sie weiter warpen, achten Sie jedoch darauf, daß Sie nicht mit einem beschädigten Schiff weiterfliegen. Lassen Sie erst die Reparaturcrew ihre Arbeiten erledigen, denn Marcal hat zwei Venturischiffe auf Sie gehetzt, die im nächsten Sternensystem auf Sie warten. Zerstören Sie die beiden



Von der Brücke aus sind alle Commports schnell für Sie erreichbar.

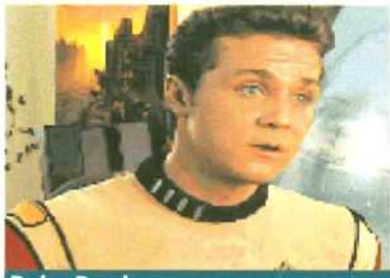
Schiffe (erst ihren Impulsantrieb ausschalten) und nehmen Sie anschließend den Frachter per Traktorstrahl mit zur Sternenbasis (also diesmal die Energie nicht vom Traktorstrahl nehmen).

20. Common Ground

Sie sollen den Botschafter der Föderation auf der Friedenskonferenz treffen. Sie stellen fest, daß die Schiffe der Gorn, Romulaner und Klingonen verschwunden sind. Suchen Sie die Schiffe. Zwischen der Suche greifen Venturi-Piraten einen Frachter an, verteidigen Sie ihn. Wenn Sie dann den Well of Discard durchsuchen, finden Sie die Schiffe. Um herauszufinden, welches Schiff den Virus hat, beobachtet man am besten die Schiffe. Sie werden um die Venturi kreisen. Töten Sie das Venturischiff, und alles wird gut. Bei der anschließenden Rebellionsszene schlagen Sie Kirk als neuen Präsidenten der Föderation vor

BLICK IN DIE PERSONALAKTE

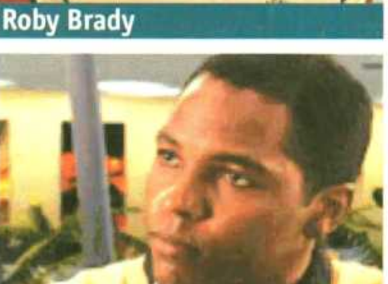
Bereits vor zwei Jahren präsentierte Andrew Spencer am Rande der ECTS-Messe in London erste Programmier- und Grafik-Skizzen zu seinem neuen Spiel Urban Decay. Ursprünglich sollte es der unmittelbare Nachfolger Ecstaticas werden. Schon 1995 war die rasante Entwicklung der Grafikfähigkeiten abzusehen, und es kündigten sich bereits die ersten speziellen 3D-Grafikkarten an. Eine frühe Entwickler-Version des 3D-Blasters von Creative Labs bildete damals die technische Grundlage für Urban Decay. Von dem, was in London in einem Hinterstübchen zu sehen war, darf auch heute noch ohne Übertreibung behauptet werden, alles bisher Gesehene in den Schatten zu stellen. Andrew Spencer erkannte in der neuen Hardware frühzeitig die Möglichkeit, auch Mimik und Gestik der Charaktere mit dramaturgischen Mitteln in ein Echtzeitgeschehen einzubauen. Das pionierhafte Vorhaben erforderte viel Grundlagenforschung, und die schleppende Standardisierung von 3D-Beschleunigern ließ Andrew Spencer das kühne Projekt zurückstellen. Statt dessen entwickelte man auf der Basis des erfolgreichen ellipsoiden Weltenbaus eine DirectX-fähige SVGA-Engine und schuf Ecstatica 2.



Roby Brady



David Forester



Geoffrey Corin



Jana Akton



Vanda M`Giia



Sturek



Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

F1 Racing

Deutsche Version

DM 77,99

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Minigolf	DV	49,99
4-4-2 Fußball	DV	39,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	72,99
Abenteuer i. Legoland	DV	x49,99
Agent Armstrong	**DV**	**69,99**
Age of Empires	DV	x94,99
AH 64 Longbow 2	DV	x72,99
Akte Europa	**DV**	**74,99**
Alexander der Große	**DV**	**59,99**
Armored Fist 2	**DV**	**72,99**
Andretti Racing	DV	x72,99
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99
Anstoss 2	DV	74,99

CD-ROM

Titel		Preis
Fifa Soccer Manager	DV	69,99
Fighters Antology	**DV**	**74,99**
Fighting Force	DA	x79,99
FIN FIN	**DV**	**89,99**
Flight Unlimited 2	DV	x79,99
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps	DV	44,99
Formel 1 / Psygnosis	DV	74,99
Formula Cart	DA	64,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
French Open Tennis	DA	59,99
Frogger	DV	x69,99
Gettysburg/Sid Meier	**DV**	**72,99**

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	DA	59,99
Area D	DA	39,99
Banzai Bugs	DV	54,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Baphomets Fluch 2	**DV**	**74,99**
Battle Isle 4 Incubation	**DV**	**69,99**
Beats & Bumpkins	**DV**	**69,99**
Betrayal in Antara	DV	x79,99
Birthright	DV	x69,99
Blade Runner	DV	x84,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	x59,99
Bleifuß Ralley	DV	x49,99
Boggle	DA	39,99
Buccaneer	DA	x69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Carmageddon	DV	69,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Club Manager	DV	39,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
Compl.Chess System	DV	49,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	**DV**	**27,99**
C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
Compugotchi	DV	24,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	**DV**	**79,99**
D-Atlas 2	DV	34,99
D-Info 97	DV	39,99
D-Sat 2	DV	34,99
Dark Colony	DV	69,99
Dark Reign	**DV**	**79,99**
Das schw. Auge Trilogy	DV	29,99
Deadlock:Shrine Wars	DV	x72,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der vergessene Gott	DV	x59,99
Diablo	DA	69,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	DV	x74,99
Dschungelflipper	DA	39,99
DSF Golf	**DV**	**49,99**
Dugeon Keeper	DV	76,99
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data	**DV**	**19,99**
Ecstatica 2	DV	79,99

Titel		Preis
Gold Games 2	DV	34,99
Gut´s "N" Garters	DV	69,99
Hardcore 4 x 4	DA	69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	**DV**	**29,99**
H. E. D. Z.	DV	69,99
HeliCops	DA	49,99
Hercules	DA	x69,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	74,99
Herscher der Meere	DV	x69,99
Hugo 3	DV	39,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	**DV**	**64,99**
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	DV	x69,99
Imperialismus	**DV**	**69,99**
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	**DV**	**69,99**
Jack Orlando	**DV**	**34,99**
Jagged Alliance 2	DV	74,99
Jedi Knight	EV	x79,99
John Maddon NFL 98	DA	x72,99
Jurassic War	**DA**	**39,99**
KKND	DV	59,99
KKND Mission CD	DV	x29,99
Kais Photo SOAP	DV	89,99
Lands of Lore 2	**DV**	**74,99**
Larry 7	DV	79,99
Legacy of Kain	**DV**	**69,99**
Leviathan t. Tone Reb.	**DA**	**69,99**
Links 98	**DA**	**79,99**
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99
Lukas Arts 10 Adventure	DV	54,99
M.D.K.	DV	39,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zuamm.Data	**DV**	**39,99**
Marble Drop	DV	39,99
Mass Destruction	DA	59,99
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	DV	x69,99
Meat Puppet	DA	59,99
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	x69,99
Monster Trucks	**DA**	**72,99**
Motor Mash	DV	x69,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
NBA Live 98	DV	x72,99
Need f. Speed 2 Edition	DV	72,99
Nemesis	DV	74,99
NHL Hockey 98	**DV**	**74,99**

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Enemy Nations	DA	64,99
Exhumed	DA	74,99
Extreme Assault	DV	69,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Proffes.	**DV**	**69,99**
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**77,99**
F16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	**DV**	**74,99**
Fifa Soccer 98	**DV**	**x74,99**

Titel		Preis
NHL Power. Hockey 98	**DA**	**69,99**
Obsidian	DV	x59,99
Ostfront	DV	x69,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	**DV**	**74,99**
Pacific General	**DV**	**69,99**
Pandemonium	DA	69,99
Panzergeneral 3D	DV	x69,99
Pax Imperia	DV	x69,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Dark Reign

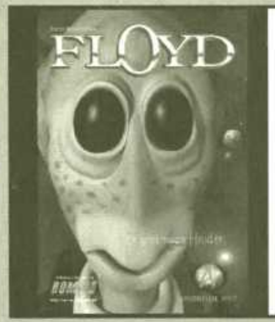
Deutsche Version

DM 79,99

BAPHOMETS FLUCH II

Deutsche Version

DM 74,99



Floyd

Deutsche Version

DM 74,99



INCUBATION Battle Isle 4

Deutsche Version

DM 69,99

Titel		Preis
PC Games Cheater	DV	24,99
Perfect Assasins	DV	69,99
Perfect Weapon	DV	76,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Pete Sampras Tennis	DV	69,99
Phantasmagoria 2	**DV**	**69,99**
Pinball 97	DA	49,99
POD	DV	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Populus 3	**DV**	**x72,99**
Power Chess	**DV**	**89,99**
Print Artist 4.0 + Kais Power Goo	DV	54,99
Privateer 2/Darkening	DV	54,99
Pro Pilot	DV	x79,99
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3 D	DV	49,99
Queen: The Eye	DV	x72,99
Raymans World	**DV**	**49,99**
Rebel Assault II	DV	49,99
Resident Evil	DV	x69,99
Risiko	DV	59,99
Rising Lands	DV	x69,99
Rocket Jockey	DA	69,99
Saber Ace:Conf.Korea	**DV**	**69,99**
Sean Dundee Fußball	DV	59,99
Shadow o.T. Empire	**DA**	**74,99**
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data Nr 2	DV	29,99
Sonic 3D	**DA**	**49,99**

Titel		Preis
Sonic + Knuckles	DA	49,99
Space Bar	DA	x69,99
Speedster	DA	64,99
Stadt d. verl. Seelen	DV	69,99
Star Command	**DA**	**69,99**
Starcraft	DV	x79,99
Starfleet Academy	**DV**	**79,99**
Star Trek Generation	DV	74,99
Swing	DV	39,99
T.P. Alley Bowling	DA	69,99
Takeru	**DV**	**49,99**
Tarot	DV	25,99
Terracide	DV	74,99
Test Drive 4	DV	x72,99
Test Drive: Off Road	DA	54,99
TFX: F22	DV	x74,99
Tiger Shark	**DA**	**69,99**
The Dig	DV	49,99
Theme Hospital	DV	76,99
Tie Fighter	DV	49,99
Time Warrior	DV	59,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider	DV	64,99
Tomb Raider 2	DV	x84,99
Total Annihilation	**DV**	**79,99**
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV	67,99
Ultima Online	EV	89,99
Unreal	DV	x79,99
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Springfield	DV	42,99

CD-ROM

Titel		Preis
Voodo Kid	DV	69,99
Wargods	**DA**	**69,99**
Warlord 3	**DV**	**74,99**
Waterworld	DV	69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
WipEout 97	DA	74,99
Worldwide Soccer	DV	69,99
X-Car	DA	x72,99
X-Com : Apocalypse	DV	74,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA	74,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	19,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	x29,99
Aces over Europe	DV	19,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Albion	DV	29,99
Archibald	DV	19,99
Baphomets Fluch	DV	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Beneath t. Steel Sky	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Bundesl. Manag. Prof.	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV	39,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Cyberia 1	DV	24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV	29,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Deadalus Encounter	DV	24,99
Der Meister	DV	19,99
Der Reeder	DV	19,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	34,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	19,99
Discworld 1	DA	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Eishockey Manager	DV	19,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
F22 Lightning 2	DV	x29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flamingo Tours	DV	19,99
Flashback	**DV**	**24,99**
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**39,99**
Gene Wars	DV	x29,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Jagged Alliance 1	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Kolumbus	DV	19,99
Lands of Lore	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19,99
Legend Kyrandia 2	DV	19,99
Legend Kyrandia 3	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.A.X.	DV	39,99
M.D.K.	DV	39,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mega Race 2	DV	29,99
Might & Magic 3-5	DV	39,99
Mission Force Cyber..	DV	29,99
Nascar Rac.+Track Pa.	DA	14,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99
Pole Position	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball t. Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Rayman	DV	34,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Rebbel Assault 1	DV	29,99
Red Baron 1	DV	19,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV	34,99
Road Rash	DV	29,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible Golf	DA	24,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Space Hulk 2	DA	29,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star General	DV	29,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Syndicate 2 Wars	DV	x29,99
Talismann	DV	19,99
This Means War	DV	24,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	x29,99
To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Toonstruck	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
U.S. Navy Fighter 97	DV	x29,99
Ultima 8	DV	29,99
Urban Runner	DV	34,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
War Wind	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2	**DV**	**29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf vs Comanche	DV	39,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
World Rallay Fever	DA	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
"Z"	**DV**	**19,99**
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	279,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

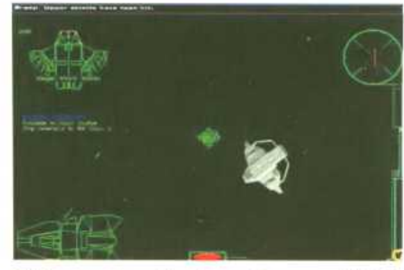
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Auf einen Blick:

- **Die Missionen 21-22**
- **Raumkampf**
- **Taktiken - Der Blick ins Kursbuch**
- **Taktiken - Der Blick ins Kursbuch**



Alle gegnerischen Raumschiffe wurden sorgfältig gerendert.



Der Simulator bietet sämtliche Features eines Starfleet-Schiffs.

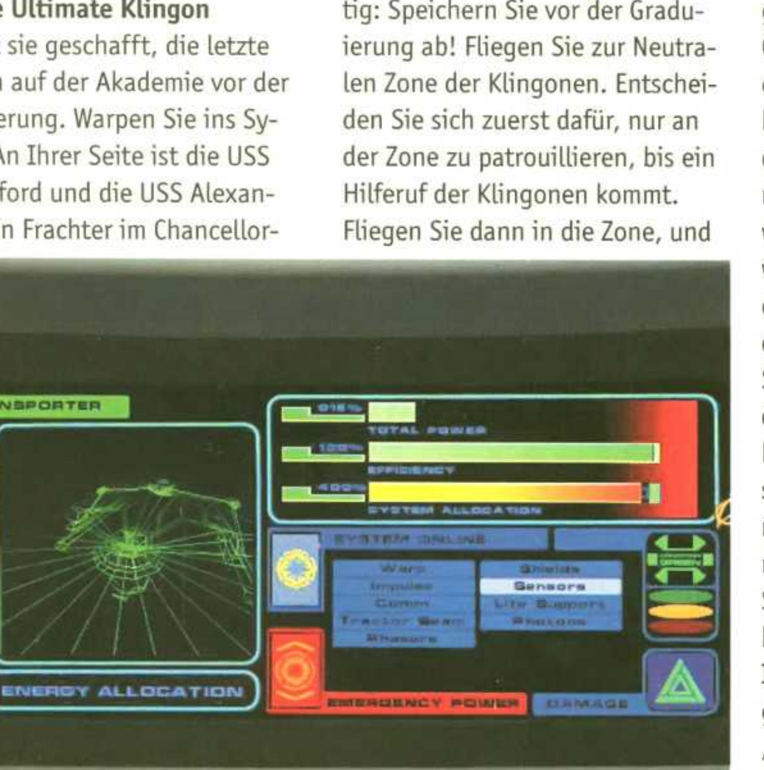
(natürlich nur zum Schein) und holen ihn dann zur Station. Während seines Vortrags setzen Sie die Bomben außer Gefecht (wählen Sie nicht den Punkt „Countdown zurückstellen", da Sie sonst erschossen werden!), Kirk offenbart sein wahres Ich und befreit Sie und M'Gia aus der mißlichen Lage.

21. The Ultimate Klingon

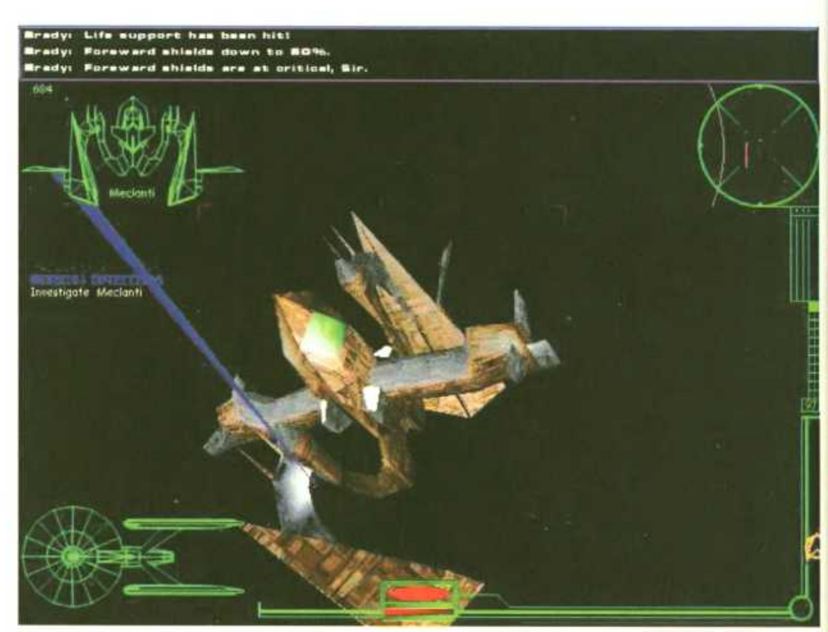
Fast ist sie geschafft, die letzte Mission auf der Akademie vor der Graduierung. Warpen Sie ins System. An Ihrer Seite ist die USS Rutherford und die USS Alexandria. Ein Frachter im Chancellor-System fordert Ihre Hilfe, also nix wie hin! Während Sie sich mit dem Bird of Prey auseinandersetzen, melden zwei weitere Kolonien SOS. Schicken Sie die Rutherford und die Alexandria dorthin, dann vernichten Sie den Bird of Prey. Anschließend fliegen Sie ebenfalls in die anderen beiden Systeme, um die Klingonen zu bekämpfen. Seltsamerweise scheinen die beiden anderen Förderationsschiffe gerade ihre Mittagspause genommen zu haben, die Klingonen sind nämlich noch unversehrt. Haben Sie dann Ihre Feuerkraft zu spüren bekommen, kehren Sie zurück ins Chancellor-System. Der angegriffene Frachter gibt Ihnen Infos über weitere Klingonen. Machen Sie sie ausfindig (es sind ein Bird of Prey, ein D7A und ein Supercruiser), holen Sie ihre Schwesterschiffe zu sich und bekämpfen Sie die Klingonen. Nun geht es zurück zur Sternenbasis, und Sie werden zur Graduierung geleitet. Mal sehen, wie gut Sie waren und ob Sie nun Ihr eigenes Schiff befehligen dürfen!

22. Überraschungsmission

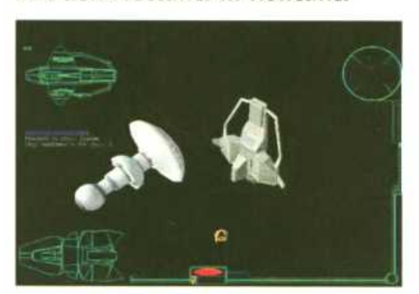
Die Überraschungsmission wird Sie aus dem Simulator hinausführen, und Kirk bringt Sie an Bord „seiner" Enterprise. Drücken Sie nach der Graduierung (wenn Sie es zum Captain geschafft haben) einfach Continue, und schon sind Sie an Bord Ihres eigenen Schiffes. Wichtig: Speichern Sie vor der Graduierung ab! Fliegen Sie zur Neutralen Zone der Klingonen. Entscheiden Sie sich zuerst dafür, nur an der Zone zu patrouillieren, bis ein Hilferuf der Klingonen kommt. Fliegen Sie dann in die Zone, und



Haben Sie immer ein Auge auf der Energieverteilung, hier können Sie so manches bewegen.



Die erste „richtige" Mission an Bord von Kirks Enterprise bringt Sie mit den Meclanti in Kontakt.



Trotz des hohen Detailgrads erreicht SFA passable Frameraten.

nun wird es schwierig. Sie treffen die Meclanti. Um mit ihnen zu kommunizieren, müssen Sie sie nachahmen. Schießen sie einmal, schießen Sie auch einmal. Richten die Meclanti ihre Sekundärwaffe auf Sie (und schießen einmal), machen Sie das gleiche (Photonen sind Ihre Sekundärwaffen). Irgendwann können Sie auch per Commport kommunizieren. Sprechen Sie den Meclanti alles nach, bis sie sagen, daß der Planet „random" ist. Sagen Sie, daß dies nicht so ist. Die Meclanti sagen etwas über Beschädigung und Verwundung. Sagen Sie dann, daß sie den Planeten nicht verwunden dürfen. Irgendwann fällt das Schlagwort „Energie". Fragen Sie den Gegner, ob er Energie will. Lassen Sie Robin einen Energieschub rüberschicken. Die Klingonen enttarnen sich. Sprechen Sie mit ihnen, um klarzumachen, daß Sie die Meclanti aus dem System bringen können (Schicken Sie alle Infos über die Meclanti zu den Klingonen hinüber). Nun müssen Sie „nur" noch die klingonische D7, die ins System will, um die Meclanti zu zerstören, vernichten. Beeilen Sie sich und lassen Sie auf keinen Fall die Meclanti an den Feind ran. Sie müssen die D7 zerstören, die Meclanti dürfen nicht angreifen.

➪ RAUMKAMPF

Taktiken – der Blick ins Kursbuch

Es gibt einige einfache (wenn auch in der vorherrschenden Hektik nicht einfach und schnell zu bedienende) Kampfregeln. Als erstes muß natürlich das Ziel anvisiert werden (Taste 0 auf dem Zahlenpad). Schalten Sie die Schiffe durch, bis Sie das Ziel gefunden haben, welches Sie als erstes zerstören wollen. Im Prinzip sollten Sie die kleineren zuerst rannehmen, doch die Variante, zuerst die dicken Brocken aus dem Weg zu räumen, um anschließend viel Zeit für die kleinen zu haben, funktioniert ebenfalls, ist aber viel riskanter. Haben Sie das Ziel im Visier, müssen Sie feststellen, ob es eine Tarnvorrichtung hat. Hat es eine Tarnvorrichtung, stellen Sie Ihre Phaser auf diese Tarnungsvorrichtung ein. Mit Taste V und dann 8 richten Sie den Phaser aus. Achtung: Die Schiffe werden immer wieder zwischen getarnt und ungetarnt hin- und herschalten. Sie müssen jedesmal das Ziel aufs neue ausrichten, wenn ein getarntes Schiff wieder auftaucht. Hat ein Schiff keine Tarnvorrichtung (oder haben Sie diese bereits zerstört), stellen Sie die Phaser auf den Impulsantrieb (Taste V, dann 3). Achten Sie darauf, daß ein Schiff, das nicht mehr fliegen kann, trotzdem noch auf Sie schießen wird. Also, immer schön


intel MMX™
SPEEDBOAT
Attack
Das explosivste Bootsrennen aller Zeiten. Auf der Wasserrennstrecke geht es mit Action, Stunts und Hochgeschwindigkeit zur Sache: Wer nicht schnell genug schaltet, geht baden – oder landet im Flammeninferno.
Eine fesselnde Mischung aus Racing- und Shooting-Action, die dem Spieler alles abverlangt. Arcade-Meisterschafts- und Zeitrenn-Modus.
Brillante, turbo-schnelle 3D-Grafik und hyperrealistische Effekte machen jedem Game-Fan den Mund wässrig – und vielleicht auch die Hose naß. 2-Spieler-Option mit geteiltem Bildschirm und Netzwerk-Option für bis zu 6 Personen (LAN oder Internet). Besitzer eines MMX-Prozessors dürfen sich auf eindrucksvolle zusätzliche Features freuen.
Jetzt im Handel
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 9508 12-0 . Fax (069) 9508 12-74
Criterion Studios
PC CD-ROM
TELSTAR Electronic Studios
www.telstar.co.uk
Distributed by
KONAMI
WWW.KONAMI.COM

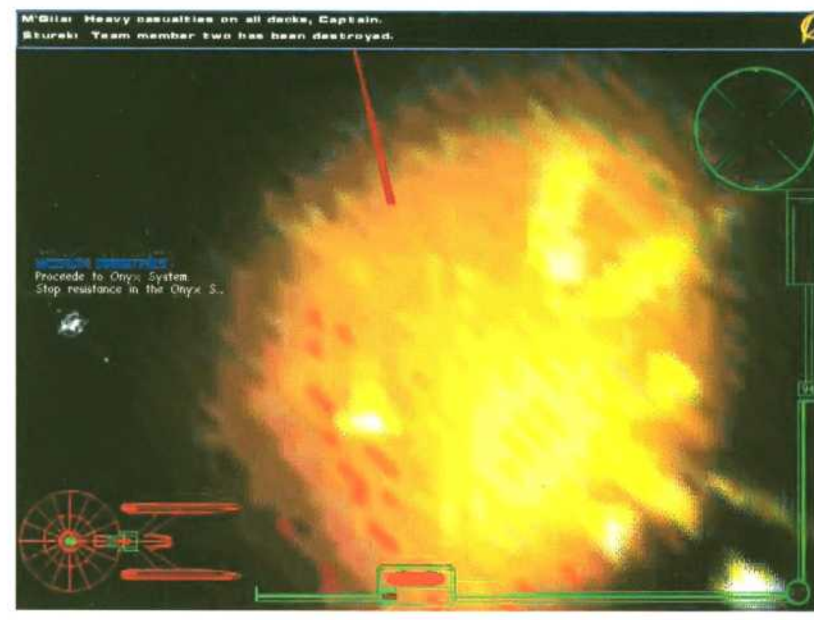
Auf einen Blick:

- Die Schiffe der Förderation
- Die Gegner

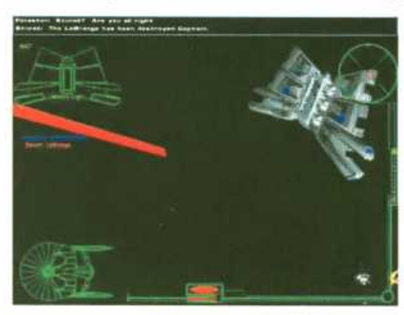
von hinten an den Feind heranfliegen. Beachten Sie auch, daß bei Zerstörung des Impulsantriebes der Feind auf der Stelle stehenbleibt, Ihr Schiff dies aber nicht beherrscht. Fliegen Sie eine Schleife, um nicht in den Gegner hereinzuknallen. Sie können die Phaser auf alle wichtigen Schiffsteile einstellen, doch es ist unsinnig, den Phaser auf die Disruptoren oder Phaser des Gegners einhämmern zu lassen, da es zu viele Phaserbänke und Photonenlauncher gibt. Weitere kleine, aber feine Tricks: Stellen Sie im Nebel die Sensoren auf 400 Prozent, dann schwächen Sie zwar das Gesamtsystem ein wenig, doch Ihr Radar läßt Sie nicht so oft im Stich. Ebenfalls sollten Sie im Nebel die Waffen auf manuelles Zielen stellen, denn dadurch können Sie schneller und präziser schießen. Im Kampf können Sie sich – je nach Kampfstil – entscheiden, ob Sie die gesamte Extraenergie auf die Schilde oder die Photonen legen. Machen Sie sich nicht zu große Sorgen um die Phaserenergie. Ein Heraufsetzen nützt nicht viel, also lassen Sie es gleich. In Missionen, in denen Sie den Traktorstrahl nicht benötigen, stellen Sie die Energieverteilung, die die Reparaturcrew beansprucht, um. Setzen Sie die Werte für Warp und Schilde auf 100 Prozent und nehmen Sie dann den Wert für den Traktorstrahl auf 0 Prozent herunter. Alle anderen Systeme werden dann auf 75 Prozent hochgehievt. Haben Sie des öfteren Probleme mit dem Life-System, stellen Sie dieses auf Kosten des Warpantriebs ein wenig höher. Bedenken Sie jedoch, daß ohne Warpantrieb die Starbase nicht mehr erreicht werden kann. Wenn in den Missionen Traktorstrahl und Transporter nicht benötigt werden, können Sie auch diese Werte auf 0 stellen, dann werden die anderen Systeme schneller repariert. Auch die Communication kann auf 30-50 Prozent heruntergesetzt werden. Da wir gerade bei den Schäden sind: Ignorieren Sie Ihre Crew niemals völlig, doch eine Vielzahl der Meldungen von Robin können Sie durchaus überhören. Zucken Sie nicht jedesmal zusammen, wenn Ihre Schilde wieder einmal einen „gefangen" haben. Wenn es ganz arg wird, versuchen Sie sich davonzustehlen, um in der Ferne die Reparaturcrew ihre Arbeit tun zu lassen. Haben Sie nur einen Gegner, erledigen Sie ihn und lecken Sie dann Ihre Wunden, bevor Sie den nächsten Missionspunkt aufsuchen. Spätestens jedoch, wenn Sie in der Mitte eines Kampfes nicht mehr feuern können, ist dies ein Zeichen dafür, daß Sie sich schleunigst verabschieden sollten. Sind Sie auf der Flucht vor einem Gegner (gerade die Venturi haben



Vorsicht: Geraten Sie nicht in den Schwerkraftbereich des Planeten!



Und wieder ein Schiff weniger: Sieht Ihr Bildschirm so aus, heißt es „Next try!", und Sie müssen die ganze Mission nochmals angehen.



Die hektischen Raumkämpfe erfordern höchste Konzentration.



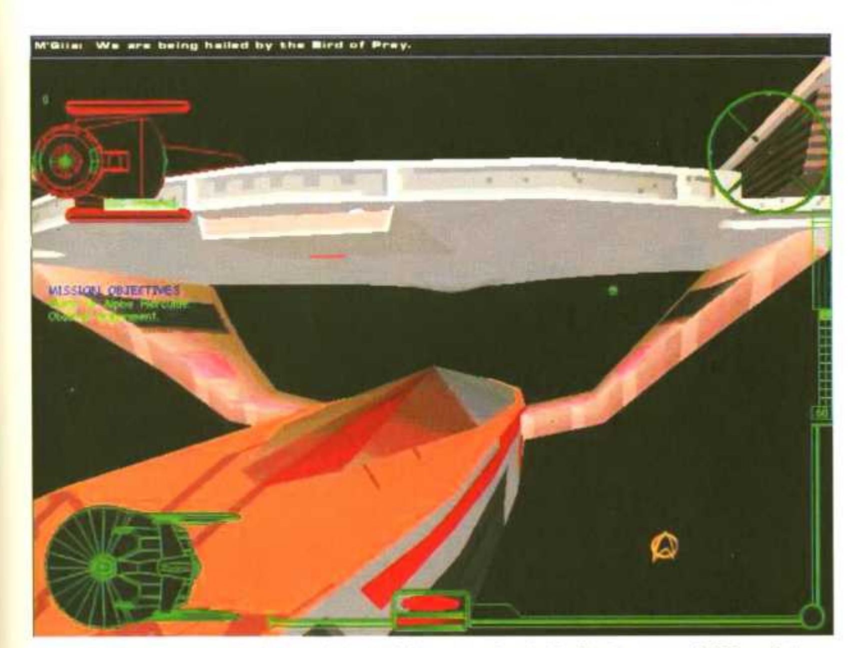
Die majestätische Enterprise in ihrer ganzen Schönheit!

unerbittlich schnelle Schiffe), können Sie neben „normalen" Flugtaktiken (Schleifen, schnelle Haken) einiges an Konfusion durch kleine „Antriebsspielchen" schaffen. Um immens schnell von einem Gegner wegzukommen, können Sie mittels der Tastenkombinationen SHIFT+1 bis 0 den „Reverse Speed" aktivieren. Auch können Sie aus voller Fahrt die Full-stop-Taste (5 auf dem Keypad) betätigen. Zwar wird das Schiff nicht sofort stoppen (da verspricht die Tastenbezeichnung etwas zuviel), doch Ihr Tempo verringert sich merklich. Mit der Taste g aktiviert man die Notenergie. Dies ist vor allem nützlich, wenn Sie nach einem langen und harten Kampf verschwinden wollen und die Information „Keine Energie für den Warpantrieb" erhalten. Schalten Sie auf „Emergency Power", und die Energie wird neu verteilt. Wenn Ihr Schiff nicht völlig in den Seilen hängt, haben Sie dann auch wieder Saft für den Warp Drive.

Die Schiffe der Förderation

In vier verschiedene Schiffe können die jungen Sternenflotten-Kadetten steigen, um die Simulationsmissionen zu durchstehen. Das stärkste Schiff ist wohl ein Schiff der Excelsior-Klasse. Der „Wendekreis" ist zwar aufgrund der Größe des Schiffes erbärmlich, doch die Feuerkraft ist überwältigend. Zwar sind Sie mit einem solchen Schiff nicht unschlagbar, doch zumindest nah dran. Vergessen Sie jedoch nie Ihre Akademie-Ausbildung, sonst kann es auch mit diesem Schiff schnell aus sein. Ein Schiff der Oberth-Klasse ist für Gefechte äußerst ungeeignet. Kadetten sollten dieses Schiff benutzen, um wissenschaftliche Untersuchungsmissionen oder Nachschubeinsätze zu fliegen. Das Schiff hat zwei Phaserbänke vorne und wird von einen mittelmäßigen Deflector-Schild mehr schlecht als recht beschützt. Schiffe der Miranda-Klasse sind sehr schnell und wurden mit der Devise gebaut, daß nicht getroffen zu werden besser als jedes Schutzschild ist. Vorne und hinten hat die Miranda-Klasse je zwei Phaserbänke, außerdem stehen Photonentorpedos zur Verfügung.

Da es sich beim Schutzschild der Mirandaklasse nur um ein schwaches handelt, wird das Schiff – wenn die Schutzschilde einmal



Eindrucksvoll: Auch im Nahbereich „verpixeln" die Raumschiffe nicht.

durchbrochen sind – nicht mehr lange durchs All rauschen. Last but not least können Sie ein Schiff der Constitution-Klasse befehligen. Na, dämmert es Ihnen langsam? Genau, zur Constitution-Klasse gehören die Enterprises. Da Starfleet Academy in der Zeit von



Miranda-Klasse



Oberth-Klasse



Constitution-Klasse



Excelsior-Klasse

Kirk und Co. spielt, steigen Sie in ein Schiff vom Schlage der alten Enterprise NCC 1701-A. Durch eine einzigartige Kombination von Bewaffnung, Geschwindigkeit, Handling und starken Schutzschilden ist die Enterprise eines der stärksten Schiffe der Föderation, wenn nicht gar im gesamten bekannten (Star Trek-)Universum. Um die 611 Mann starke Crew zu beschützen, können Sie aus einem Arsenal von vier nach vorne feuernden Phaserbänken wählen. Hinzu kommen zwei Photonentorpedo-Bays, die ebenfalls nach vorne schießen. Die Constitutionklasse hat das gleiche mittelstarke Schild wie die Miranda, doch die Konsistenz des Rumpfes ist wesentlich widerstandsfähiger als das der Miranda-Klasse. Mit einer akribisch und schnell arbeitenden Crew machen Ihnen auch viele Treffer der schnellen klingonischen Bird of Prey nur wenig aus, da das Reparatursystem in Windeseile arbeitet und so schon nach kurzer Zeit beschädigte Systeme wieder zur Verfügung stehen.

Die Gegner:
To cloak or not to cloak?

Natürlich können Sie auch in den Schiffen der Gegner den Kommandeursstuhl besetzen, der Missionseditor macht es möglich. Gerade das Fliegen der Schiffe mit Tarnvorrichtung ist dabei besonders spannend. Der Bird of Prey der klingonischen B'Rel-Klasse ist eines dieser Schiffe. Beachten Sie, daß man nicht schießen oder die Schilde hochfahren kann, während man getarnt ist. Davon abgesehen ist der Bird of Prey aber beinahe die perfekte Kampfmaschine, schnell, wendig und mit starker Feuerkraft ausgerüstet. Der K'Tinga-Class-Heavy-Cruiser hingegen ist ein echtes klingonisches Arbeitstier. Normalerweise gibt es hier keine Tarnvorrichtung, doch an den neueren Schiffen wird man auch diese finden. Die Hülle des Schiffes ist sehr dick, und deshalb hält es einige harte Treffer locker aus. Der beste Ausgangspunkt, ein solches Schiff anzugreifen, ist von einer seiner Flanken aus, wo keine Waffensysteme stecken. Dafür brauchen Sie aber ein höchst wendiges Schiff. Hier eignet sich die Mirandaklasse sehr gut. Wechseln Sie oft die Positionen und brausen Sie um die Klingonen herum. Seien Sie nur sicher, daß kein Bird of Prey hinter Ihnen auftaucht, während Sie mit seinem großen Bruder „spielen". Das Ber'Taa ist ein sehr starkes Schiff mit sechs Disruptoren an der Frontseite und einigen Torpedo-Launchern. Am besten zielen Sie auch hier auf den Impulsdrive. Der Warbird (T'Liss, wie die Romulaner sagen würden) hat Plasma-Raketen an Bord, die Ihnen den Rumpf wegreißen können. Er hat eine Tarnvorrichtung, und die neueren Modelle weisen auch einen Warpantrieb auf. Der Warbird ist schnell, wendig und hat ein „dickes Fell", sprich einen hohen Hüllengrad. Ein weiteres romulanisches Schiff ist der Garuda-Class-Advanced-Cruiser. Sechs Disruptoren vorne sowie Dual-Feuer-Plasma-Torpedos machen seinem Gegner das Leben äußerst schwer.

Auch hier gilt: Zuerst die Tarnvorrichtung zerstören, dann auf Impulspeilung gehen. Ein kleines, aber sehr starkes Schiff ist der Venturi Light Cruiser. Sind jedoch erst einmal die Schilde außer Gefecht, ist die Zerstörung nicht mehr weit. Größer als der Light-Cruiser ist der Venturi Medium. Acht Disruptoren und vier Torpedo-Launcher machen Ihnen von vorne nicht selten den Garaus. Greifen Sie die Venturi ausschließlich von hinten an, wir wünschen Ihnen dabei viel Erfolg!

Thorsten Seiffert



Romulaner: Warbird



Venturi: Light Cruiser



Klingonen: Bird of Prey



Auf Interplays Webseite findet man auch ein „Schwarzes Brett" mit Hilfestellungen für angehende Sternenflotten-Kommandanten..

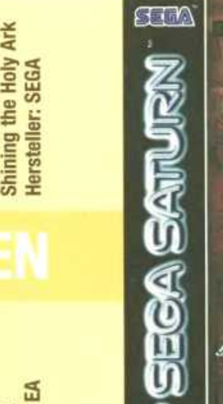


Jedes Jahr zeichnen die Fachredaktionen des Computec Verlags (PC GAMES, PC ACTION, SEGA MAGAZIN, MEGA FUN und N-ZONE) die besten Spiele des Jahres aus. Dabei werden alle Titel berücksichtigt, die innerhalb der letzten 12 Monate, seit August des Vorjahres erschienen sind. Wenn Sie also hohe Qualität und Spielspaß pur suchen, achten Sie auf das „Spiel des Jahres"-Symbol.

SEGA SATURN



Fighters Megamix
Hersteller: SEGA



Shining the Holy Ark
Hersteller: SEGA

NOMINIERUNGEN



Bomberman
Hersteller: SEGA



WarCraft 2
Hersteller: EA

TOMB RAIDER

Genre: Action
Hersteller: Eidos

„Revolutionäre Grafikdarstellung und packendes Gameplay setzen neue Maßstäbe."

NINTENDO 64



MarioKart 64
Hersteller: Nintendo



Wave Race 64
Hersteller: Nintendo

NOMINIERUNGEN



Intern. Superstar Soccer
Hersteller: Konami



Turok
Hersteller: Acclaim



SUPER MARIO 64

Genre: Jump & Run
Hersteller: Nintendo

„Ein Meisterwerk! In Sachen Grafik und Gameplay innovativ wie kein anderes Spiel."

PC CD-ROM



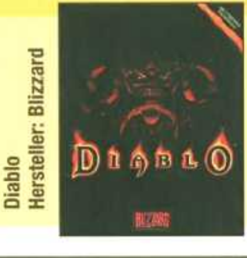
Command & Conquer
Hersteller: Virgin



MDK
Hersteller: Acclaim

NOMINIERUNGEN





Diablo
Hersteller: Blizzard



Tomb Raider
Hersteller: Eidos



DUNGEON KEEPER

Genre: Strategie
Hersteller: EA

„Innovative Ideen, eine richtungsweisende 3D-Engine und vor allem Spielwitz!"

PLAYSTATION



Command & Conquer
Hersteller: Virgin



Soulblade
Hersteller: Sony



NOMINIERUNGEN



Tomb Raider
Hersteller: Eidos



Wing Commander IV
Hersteller: EA



FORMEL 1

Genre: Rennsimulation
Hersteller: Psygnosis

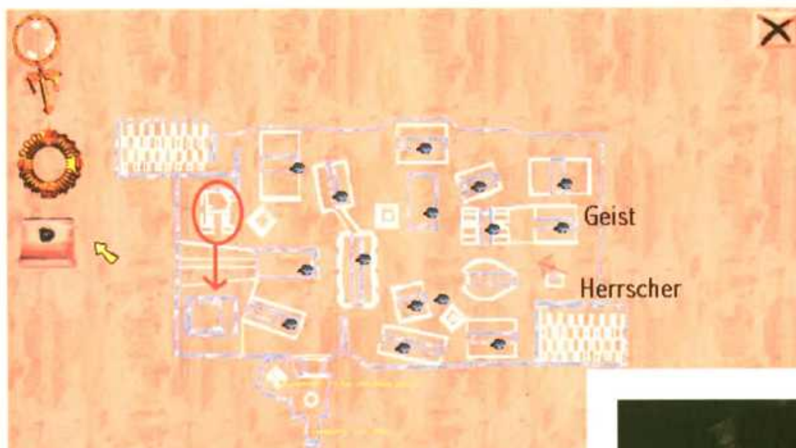
„Die realgetreueste und wohl packendste Rennsimulation für die PlayStation."



Auf einen Blick:
- Sie sind der Boß!
- Lebenserhaltungs- und Frustvermeidungsmaßnahmen

Mit diesem lange erwarteten 2. Teil stellt Westwood ein Rollenspiel vor, das aufgrund vieler Action- und Geschicklichkeitssequenzen sicher auch Spieler ansprechen wird, die normalerweise nicht in diesem Genre zuhause sind. Rollenspieler brauchen sich aber nicht grämen, auch für sie ist genug geboten. Begleiten Sie Luther mit uns durch die komplexe Welt von Lands of Lore 2 und lassen Sie sich verzaubern – nein, Sie sind ja der Zauberer!

LANDS OF LORE II



Der Friedhof der Drakoiden. Das gekennzeichnete Gebäude läßt sich mit der silberblauen Kugel aus den Ruinen öffnen.

Sowohl im Start-Dungeon als auch in den Drakoidenruinen kann eine Tür geöffnet werden, indem solche Ketten einfach durchgetrennt werden.

Auf typische Rätsel wurde (dem Himmel sei Dank?) bei LOL 2 genauso verzichtet wie auf „dead ends". Sie werden also immer einen Weg zurück finden, sofern Sie sich einmal zu früh in fremde Gefilde gewagt haben und dort feststellen, daß Sie nicht mehr vorankommen, weil offensichtlich ein wichtiger Gegenstand fehlt oder ein spezielles Wissen noch nicht erworben wurde.

TIP: Um sicherzugehen, nichts übersehen zu haben, sollten Sie von Beginn an grundsätzlich jede Karte komplett ablaufen. Sehr oft finden Sie neue, nützliche Dinge oder Orte, die es ebenfalls zu erkunden lohnt. Die Automap ist hierbei eine sehr große Hilfe, da sie etwas „vorausschauend" gezeichnet wird, also auch Gegenden und Wege zeigt, die noch nicht begangen wurden.

Sie sind der Boß!

Sie schlüpfen in die Rolle von Luther, dem Sohn der Hexe Scotia. Leider verfügt der Knabe über keinerlei eigene Intelligenz. Bis auf vorgegebene Sätze, die er spricht, wenn er anderen begegnet, macht er exakt das, was Sie ihm per Maus und Tastatur befehlen. Er wird also auf Ihre Anordnung hin ertrinken, sich in tiefsten Abgründen zu Tode stürzen, bis zum letzten Atemzug gegen eine erdrückende Übermacht kämpfen und alles schlucken, was Sie ihm anbieten (sofern es „schluckbar" ist), auch wenn er sich dabei dem sicheren Gifttod preisgibt. Er wird alles und jeden bekämpfen, auch seine besten Freunde und die wenigen Personen, die ihm hin und wieder helfen. An Ihnen liegt es, ob er ein friedlicher Mensch bleibt, der sich zwar hin und wieder verteidigt, jedoch niemals aus purer Habgier oder gar Lust am Töten irgendeine Kreatur angreift. Wenn Sie es wollen, wird er jedoch auch als Meuchelmörder und Strauchdieb durch die Lande ziehen, dem es Lust und Freude bereitet, seine Opfer langsam und qualvoll abzuschlachten. Kurz: Er ist Ihnen voll und ganz ausgeliefert. Bedenken Sie jedoch, daß das Spiel nicht zu gewinnen ist, wenn Luther wirklich alles und jeden umbringt. An manchen Stellen gibt es dann einfach kein Weiterkommen mehr, oder das Spiel findet ein jähes Ende durch Luthers Ableben, weil er sich mit dem falschen Gegner anlegen mußte. Sollten Sie also den Weg des Blutes und des Eisens wählen, gehen Sie dennoch bedachtsam vor. Auch Attila brauchte einige Verbündete, zumindest zeitweise!



Die schöne Mystikerin Dawn versucht ebenfalls, die Geheimnisse zu lösen, wenn auch aus anderen Gründen. Je nachdem, wie Luther sich ihr gegenüber verhält, kann sie eine Hilfe für ihn sein.

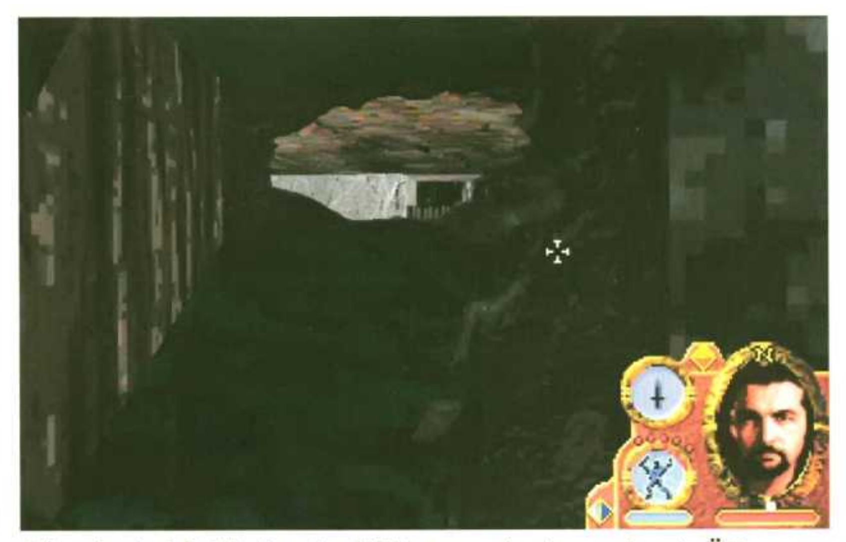
Lebenserhaltungs- und Frustvermeidungsmaßnahmen

Trotz der guten Grafikengine verpixeln einige Gegenstände, Wände und Bodenbeläge aus der Nähe, so daß Sie gerade in hektischen Situationen leicht den Überblick verlieren können. Um das in Grenzen zu halten, beachten Sie bitte folgende Tips:

- Nicht jede Felsspalte ist sofort als solche erkennbar, sondern oftmals erst dann, wenn Luther plötzlich entschwindet. Bewegen Sie ihn deshalb in Höhlen und Dungeons langsam, wobei die Möglichkeiten, nach unten und oben zu sehen, sich zu ducken und zu springen, sehr hilfreich sind.
- Luther rennt nicht blöde gegen Wände, sondern gleitet geschmeidig an ihnen entlang. In der Hitze des Gefechts dreht er



Wenn die Grafik plötzlich zum Standbild umschaltet, ist meist etwas Wichtiges zu finden, wie hier im Dschungel der Hulinen.

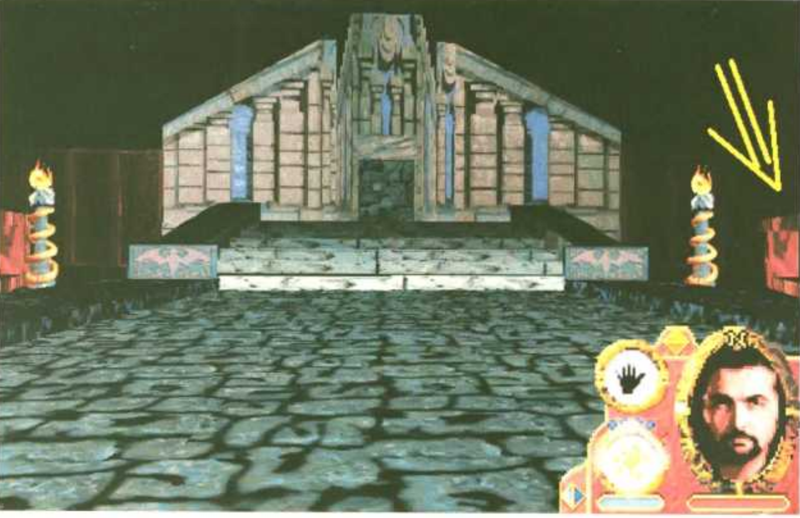


Oftmals sind Gebäude oder Höhlen nur durch so schmale Öffnungen betretbar. Da müssen Sie warten, bis Luther wieder zum Reptil wird.

Auf einen Blick:
- Luthers Entwicklung
- Die Höhle des Drarakels
- Der südliche Kontinent
- Dorf, Kloster

sich dabei jedoch oft um 180° und läuft wieder zurück. Sehen Sie deshalb häufig auf den Kompaß und auf die Automap.

- Die Befehlsgebung erfolgt per Maus und Tastatur. Belegen Sie die Tasten so, daß Sie sich schnell zurechtfinden, da in schweren Kämpfen der schnelle Zugriff auf einen wichtigen Gegenstand im Inventory oft entscheidend ist und ein geschickter Sidestep die Rettung vor einem tödlichen Zauberspruch sein kann.
- Viele Orte kann Luther nur erreichen, wenn er sich in ein Reptil verwandelt. Meistens bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als vor dem Ort Ihres Begehrens so lange zu warten, bis das passiert. Bringen Sie diese Geduld auf, da Sie sonst an einigen interessanten Fundstücken vorbeigehen würden.
- Auch bei aller Sorgfalt Ihrerseits wird Luther sehr oft eines tun: sterben. Speichern Sie also oft und viel. Zum Glück gibt es bei diesem Spiel keine unsinnige Begrenzung der Savegames.



Das Gebäude südwestlich des Wurms. Beachten Sie die beiden Gestelle: Zuerst muß Luther auf das rechte springen!



Die Energiekugel in den dunklen Hallen des Klosters produziert so lange Geister, bis es zu hell wird...



Die Armpanzer der Toten, ohne die eine Lösung der Silberblatt-Quest nicht möglich ist, finden Sie im Magierturm im SW der Drakoidenruinen.

Luthers Entwicklung

TIP: Wann immer Luther seine Waffe benutzt oder einen Zauberspruch anwendet, steigen seine diesbezüglichen Erfahrungen um einen winzigen Teil.

Es gilt also der Grundsatz „learning by doing". Viele Kämpfe sind nicht vermeidbar, einige Levels können sogar nur gewonnen werden, wenn Luther sich seinen Weg gewaltsam bahnt. Damit solche Situationen nicht in grenzenlosen Frust ausarten, weil Luther nicht wirkungsvoll trifft oder nach wenigen Sprüchen kein Mana mehr hat, muß der Gute trainiert werden. Hierzu stellt das Spiel immer wieder Gegner bereit, deren Bekämpfung keinen Einfluß auf den weiteren Handlungsverlauf nimmt. Im Dschungel der Hulinen sind dies z. B. die zweiköpfigen Katzen, im Drakoiden-Dungeon die Echsenmonster. Diese und viele andere Wesen bieten ausreichend Gelegenheit, neue Waffen und Zaubersprüche auszuprobieren und zu lernen, wie ein Gegner auf Distanz mit Pfeil und Bogen und/oder Magie ausgeschaltet werden kann. Nutzen Sie solche Gelegenheiten, bevor Sie sich in die nächste, meist deutlich schwierigere Gegend begeben. Je nachdem, wie Sie es bevorzugen, wird Luther ein gewaltiger Kämpfer, der mit seiner Magie vielleicht eine Kerze anzünden kann, oder ein mächtiger Zauberer, den jedoch schon eine Höhlenratte zu Tode erschreckt. Es ist ganz klar: Nur eine Entwicklung beider Fähigkeiten bringt Sie auf Dauer weiter. Aus diesem Grunde müssen Sie auch trainieren, da das Geschehen in Echtzeit keine langen Denkpausen zuläßt. Üben Sie also von Beginn an, damit Sie lernen, wie ein Zauber im Nahkampf eingesetzt wird und wie man blitzschnell vom Zauber der Stufe eins mit Stärke 3 auf den der Stufe 5 mit Stärke 2 umschaltet, ohne dabei die Bekämpfung der Gegner mit dem Schwert zu vernachlässigen. Luther wird Ihre Geschicklichkeit dadurch belohnen, daß er immer häufiger davon absieht, zu sterben. Außerdem ist es gut für Ihren Blutdruck.

Die Höhle des Drarakels

Zunächst will sich Luther informieren, was eigentlich abläuft, und sucht aus diesem Grunde das Drarakel auf. An sich müssen Sie wirklich nichts anderes tun als das, was Ihnen auch die mitgelieferten Tips sagen: nach Norden gehen und mit dem Drarakel sprechen. In dem Lichthof, von dem aus Luthers Reise beginnt, finden sich Stalagmiten und sogenannte Höhlen-Aloe. Ein abgebrochener Stalagmit ist die erste Stichwaffe, die Luther in die Lage versetzt, einige wenige Soldaten, die in der Höhle herumlungern, auszuschalten. So kommt er auch zu seiner ersten richtigen Waffe, einem Kurzschwert, und einem Schild. Im Nordosten kann eine Tür erst geöffnet werden, wenn eine Kette daneben mit dem Schwert zerschlagen wird. Dahinter liegt ein Ahnenstein auf einem Tisch, der per Rechtsklick über dem Zaubericon eine Verstärkung der Sprüche bewirkt (roter Punkt wird sichtbar). Auch ein „Stein des Helden" liegt herum, nach dessen Verzehr eine Verbesserung von Luthers Kampfkraft erfolgt. Der weitere Weg zum Drarakel ist nun nicht mehr lang, das Gespräch findet statt, und Luther weiß nun, daß er zum südlichen Kontinent reisen muß. Er verläßt die Halle und findet ein Kettenhemd nebst einem Langschwert. Einen Ausgang gibt es zwar, doch der ist durch ein Gitter verschlossen. Also wird nun der Wandteppich untersucht, der sich tatsächlich verschieben läßt. Dahinter befindet sich ein Durchgang zum „Museum des Drarakels". Das Bauwerk liefert an sich keine besonderen Erkenntnisse, sollte aber dennoch

vollständig erkundet werden, da einige nette Waffen (zerbrochenes Thorans Breitschwert, Wurfaxt und Prismenschwert) sowie Schriftrollen mit Zaubersprüchen zu finden sind. Nehmen Sie auf alle Fälle das zerbrochene Schwert mit! In einer Art Ahnengalerie kann das Bild am Kopfende des Raumes zurückgeklappt werden. Dahinter befindet sich ein Hebel, nach dessen Betätigung ein weiterer Raum etwas weiter östlich betreten werden kann. Dort wiederum steht eine sehr große Sanduhr, die Luther mit seinem Schwert zerstört. Im SO des Raumes wird nun ein brüchiges Mauerstück sichtbar, welches ebenfalls mit dem Schwert durchbrochen werden kann. Nun ist es fast geschafft. Am Ende des Ganges wird Luther von einem kleinen Monster attackiert, sobald er versucht, die dortige Tür zu öffnen. Nachdem er es umgebracht hat, betritt er den Raum hinter der Tür. Dort schläft ein Drache, der Luther bereitwillig zum südlichen Kontinent bringt.

Der südliche Kontinent

Der erste Eindruck von den einheimischen Lebensformen wird durch eine schwarze, pantherähnliche, zweiköpfige Katze hergestellt, die jedoch überhaupt nicht fremdenfreundlich eingestellt zu sein scheint. Im Verlauf der weiteren Erkundungen wird Luther immer wieder von diesen Wesen angegriffen, leicht verletzt und vergiftet. Da seine Zauberkraft noch nicht besonders groß ist, sollte er ihnen vorläufig aus dem Weg gehen. Alsbald findet Luther ein Dorf, wird aber nicht hineingelassen. Erst, wenn ein vermißtes Kind wiedergefunden wird, kann darüber geredet werden. Klar, was nun zu tun ist: auf zur Suche nach dem Kind. An sich geht es um nichts anderes, als einen Großteil der Karte abzulaufen; man findet zwangsläufig alle wichtigen Örtlichkeiten. Unter anderem auch die Behausung einer Dame, die sehr gerne bereit wäre, Luther ein magisches Breitschwert zu überlassen. Allerdings muß er ihr im Gegenzug eine „Sphäre der Macht" besorgen. Von dieser Dame erhält er auch einige Hinweise auf ein weiteres Dorf, in dem die „Wilden" leben. Besonders nett ist der Umstand, daß die Frau nichts dagegen hat, wenn Luther die herumliegenden Gegenstände einfach an sich nimmt. So finden sich ein Paar Gargoyl-Armschützer, die anstelle des Schildes getragen werden können, sowie ein recht brauchbarer Bogen. An anderer Stelle kann der erste „sprechende Stein" gefunden werden, der die Szene einer Brandschatzung zeigt (Rechtsklick über Portrait). Solche Steine werden nach und nach immer mehr von dem aufdecken, was in der Vergangenheit geschah. Ein einzelner Geysir wird mit dem Schwert zerstört, woraufhin das trockene Flußbett beschritten werden kann und eine kleine Höhle für Luther in Reptilform zugänglich wird. Darin findet er einen weiteren sprechenden Stein, der Hinweise auf einen verborgenen Raum in einem Kloster gibt. Ein Dickicht aus Wurzeln bildet nur ein scheinbares Hindernis, da Luther kein Problem hat, sich seinen Weg mit dem Schwert zu bahnen. Nun wird auch der Eingang zu einer Höhle sichtbar. Darin kann Luther viele Bernsteinklumpen aufnehmen, einen guten Plattenpanzer (Kettenhemd wegwerfen) und eine nichtverwendbare Orkwaffe finden. Die Höhle selbst ist zwar weitläufig, aber ansonsten nicht besonders ereignisreich. Schließlich steht er auch bald einer recht großen, spinnenartigen Kreatur gegenüber. Nachdem er das Monster umgebracht hat, findet er die Überreste des gesuchten Mädchens und, in einem Raum dahinter, die verschreckte Mutter, die nun wieder heimgehen kann. Ganz im NW der Höhle wird deutlich, daß sich an diese ein Bauwerk anschließt, das aber momentan noch nicht betreten werden kann.



Endlich hat Luther die Runen in den Höhlen des Hulinendschungels gefunden. Nehmen Sie zwei Abdrücke.



Viele Türen ergeben eine sichere Brücke, ohne die der Fluß durch die Drakoidenruinen nicht überquerbar wäre.

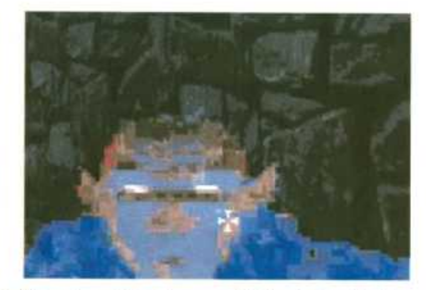


Mit derartigen Apparaturen werden die Glaskugeln, die man braucht, um Türen zu öffnen, aufgeladen.

Dorf, Kloster

Also geht Luther zum Dorf zurück, in das man ihn nun auch freundlich einläßt. In der Gastwirtschaft trifft er Bacatta, der mit der Mystikerin Dawn aus Luthers Heimatdorf unterwegs ist und nebenbei nach Luther Ausschau halten soll. Er ist jedoch zugänglich und räumt Luther Zeit ein, damit dieser sein Problem lösen kann. Ein Magier bietet an, das im Drarakel-Museum gefundene zerbrochene Schwert zu reparieren, wenn auch er dafür eine Sphäre der Macht erhält. Ein Bewohner verrät ihm ein Paßwort, das er in einem Keller aussprechen muß, um ins Gespräch mit einem Dieb zu kommen. Dieser wird ihm gerne helfen, das besagte magische Breitschwert zu ergattern, sofern Luther die Güte hat, den Ortsvorsteher zu ermorden. Ein Gespräch mit dem Ortschef zeigt zwar, daß dessen Eltern ganz offensichtlich verwandt waren, bietet aber derzeit keine Gelegenheit zu weiteren Aktionen. Er erwähnt jedoch ein Kloster, das es nun zu besuchen gilt. Dieses liegt im SO der Karte und ist zuletzt nur über eine Brücke erreichbar, die Luther in Monstergestalt nicht tragen könnte. Außer-

Auf einen Blick:
- Die Späre der Macht
- Die dunklen Hallen

Diese Geister machen die dunklen Hallen des Klosters und das Friedhofsdungeon unsicher. Beide sind jedoch im Nahkampf einfach zu besiegen.





Das Drarakel

dem wird er auf dem Weg dorthin wieder sehr massiv von diesen Katzen belästigt, die er jetzt schon mit dem Bogen und einem verstärkten Blitzzauber auf Distanz bekämpfen kann. Außerdem funktioniert vielleicht schon der Heilzauber der Stufe 3 (heilt und schützt vor Gift). Im Kloster wird ihm mitgeteilt, daß er zur Lösung seines Problems Abdrücke von Runen beschaffen muß, die in der schon bekannten Höhle zu finden sind, und zwar dort, wo bisher kein Weiterkommen möglich war. Hierfür erhält er eine Pfeife, mit der ein Aufzug gerufen werden kann. Außerdem trifft Luther in dem Kloster die besagte Mystikerin, einen rätselhaften Forscher und einen pensionierten General, der ihm anbietet, ihm den Umgang mit einer „Sphäre der Macht" zu zeigen. Auf dem Weg zur Höhle nimmt Luther mindestens zwei Wachsplatten aus Bienenstöcken mit, die er im Dschungel findet.

Die Sphäre der Macht

Also zurück zur Höhle, mit der Pfeife den Aufzug gerufen und Etage für Etage abgeklappert. In einem der (zum Glück jeweils sehr kleinen) Stockwerke findet Luther den „Ring der Gesundheit" (sehr nützlich) und weitere sprechende Steine, die wieder einiges aus der Vergangenheit dieser Stätte verraten. Ganz unten schließlich entdeckt er in einem Loch im Boden die Runen, nachdem er vorher mittels Zauber zwei, Stufe eins eine dieser pfannenförmigen Leuchter entzündet hat. Er nimmt zwei Abdrücke. Zurück am Eingang wird er von Dawn empfangen, die ihn bittet, ihr alles über die Runen zu verraten. Nachdem er zwei Abdrücke besitzt, kann er ihr getrost einen davon überlassen. Anschließend im Kloster übergibt Luther dem Lehrer den anderen Wachsabdruck und wird auf die nächste Mission geschickt: Weitere Runen werden benötigt, die in einem Tempel im Dschungel der Wilden zu finden sind. Zum Abschied erhält er eine Sphäre der Macht. Auf dem Weg zum Dorf begegnet er der Dame, von der er den Bogen hat. Sie gibt ihm ein Geschenk für ihren Sohn, der bei den Wilden lebt. Zurück im Dorf kann Luther mit einem gefundenen Totenkopfschlüssel mehrere Türen öffnen. Er findet ein Rezept (Eisenholz+Bernstein = Heldenstein), verschiedene Kräuter und ein Wurfmesser. Der Magier verwandelt dieses in eine sehr wirkungsvolle, magische Waffe. Geben Sie ihm nun die Sphäre der Macht, da aus dem zerbrochenen Schwert später etwas ganz Besonderes wird!

Die dunklen Hallen

Bei seinem ersten Besuch im Kloster traf Luther auf einen merkwürdigen Kerl, der sich als „Forscher" ausgab und plötzlich verschwand. Dem muß noch nachgegangen werden. Tatsächlich ist die Wand hinter einem Regal brüchig; ein Loch, das groß genug für Luther ist, kann ohne Probleme „herausgeschossen" werden. Einige der herumstehenden Kisten werden aufeinandergetürmt, und schon ist Luther in den dunklen Hallen. Auch hier sollten Sie alle betretbaren Räume absuchen, jedoch keine Zeit auf die verschwenden, die nur durch diese Gucklöcher zu sehen sind. Sie finden zunächst einen neuen Zauber (Prisma), den Feuerschild und eine Armbrust, die Sie liegen lassen; der Bogen ist besser. In einem recht großen Raum werden wieder per Schwertstreich zwei Haltetrossen durchtrennt, woraufhin sich eine Kuppel öffnet und die Bäume sofort ergrünen. Die roten Früchte wirken Vergiftungen entgegen. Ach ja: der Forscher. Ihn findet Luther in einem der Gänge und wird von ihm attackiert. Nach zwei, drei Streichen mit dem Schwert erwacht der Mann aus einer Art Trance, bedankt sich artig und entschwindet. Es ist also nicht nötig, ihn umzubringen. Ganz am Ende der Gänge steht Luther in einer großen, finsteren Halle einer Energiekugel gegenüber, aus der immer mehr sehr lästige Geister kommen (die im Nahkampf sehr einfach zu besiegen sind). Luther zerrt nun einige der im Korridor gelagerten Kisten unter die zugemauerten Fenster, entfernt die Deckel und sprengt deren Inhalt mit seinem Blitzzauber. Die Automap zeigt, daß es hinter einem dieser Fenster weitergeht, weshalb er dies als erstes aufsprengt. Im Test passierte es, daß sofort, nachdem dieses Fenster geöffnet wurde, alle anderen auch aufsprangen und die Energiekugel verschwand. Bei Wiederholung der Szene mußten einige Fenster aufgesprengt wer-

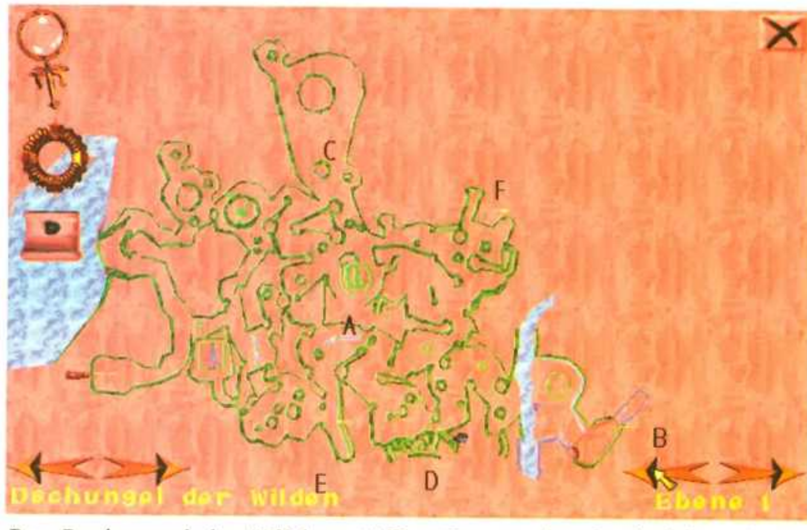



Wenn Luther diesen Geysir zerstört, legt er den Fluß trocken und findet weiter oben eine kleine Höhle mit Hinweisen und einigen Gegenständen.

Auf einen Blick:

- Der Dschungel der Wilden
- Die Drakoiden-ruinen, Teil 1
- Der Friedhof der Drakoiden, Teil 1

den, bevor der Spuk zu Ende war. Wichtig ist, am Ende eine Kiste übrig zu haben, um die Metalltür am Ende des Korridors ebenfalls sprengen zu können: Dahinter findet Luther die „Fehdehandschuhe", seine bis auf weiteres stärksten Nahkampfwaffen. So, jetzt aber endgültig zu den Wilden. Auf dem Weg dahin trifft Luther Bacatta, der ihm nochmals Zeit gewährt und ihn über die Brücke bringt, wo schon einige Verfolger warten. Durch den Geleitschutz kann Luther einen schweren Kampf vermeiden und wird, gemeinsam mit den anderen, Zeuge, wie ein Heer von Spinnen die Brücke zerstört. Der Trupp und sein Begleiter setzen mit Booten über, um Dawn zu retten, Luther ist alleine.



Der Dschungel der Wilden: A Einstieg zu den Drakoidenruinen; B Ausgang zu den Bergen; C Dorf der Wilden; D Kehlschnäbelchen-Nester; E Kloster; F Friedhof

Der Dschungel der Wilden

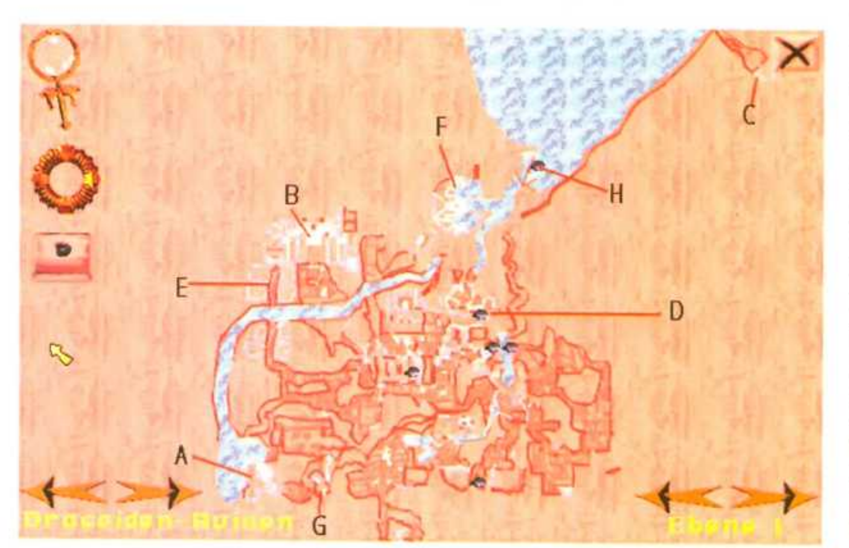
Er wird recht unfreundlich in Empfang genommen, erhält einige rudimentäre Auskünfte und ist auch schon wieder alleine, da die Kerle plötzlich, warum auch immer, fliehen. Dabei geht das Geschenkmesser verloren, das Luther natürlich wieder an sich nimmt.

TIP: Wenn Sie versuchen, etwas wegzuwerfen, das für den Fortgang der Geschichte unbedingt notwendig ist, erscheint schemenhaft das Gesicht des Drarakels und Luther sagt: „Was habe ich mir denn dabei gedacht?". Auf diese Weise erfahren Sie immer, wie bedeutend ein Gegenstand ist.

Weit im Südosten findet Luther den Tempel, wird Zeuge eines Mordes und weiß, daß er „Traumsteine" braucht, um hineinzukommen. Diese sind in einem Gebiet, das von einer angeblich unbesiegbaren Bestie bewacht wird: dem Larkon. Ohne irgendetwas näher in Augenschein zu nehmen (wäre alles sinnlos zum jetzigen Zeitpunkt), sucht Luther nun das Dorf der Wilden auf und wird auch eingelassen, nachdem er auf das Messer verwiesen hat. Der Besitzer des Messers ist immer noch unfreundlich, schickt ihn aber weiter zum Magier des Stammes. Der bietet Luther an, ebenfalls ein „Wilder" zu werden, da er ihm nur dann helfen kann. Allerdings will er dafür ein Silberblatt. Luther erhält noch einen Schlüssel und begibt sich auf den Weg. Eine kurze Inspektion des Drakoidenfriedhofs (Schlüssel verwenden und ggf. wegwerfen) zeigt, daß vorher wohl noch andere Dinge erledigt werden müssen. Jedoch wächst dort die Alraunwurzel, mit der sich Luther reichlich eindeckt. Sie bringt ihn nämlich vom jeweiligen Monsterstatus zur menschlichen Gestalt zurück (nicht umgekehrt – ißt er sie als Mensch, schläft er lediglich ein). Einige Gebäude sind bereits jetzt zugänglich. Luther durchsucht die Sarkophage und findet schließlich eine Glaskugel, mit der er den Friedhof wieder verläßt. Etwa in der Mitte der Karte findet er ein sehr großes Loch, auf dessen Grund eine Schriftrolle liegt. Der Weg hinunter ist sehr schwierig, aber schließlich zu meistern (nach jedem Schritt abspeichern). Da es aufwärts nicht mehr geht, wird das Loch erkundet. Tatsächlich findet sich wieder eine Höhle, durch die Luther nun zum nächsten Kapitel kriecht.

Die Drakoidenruinen, Teil 1

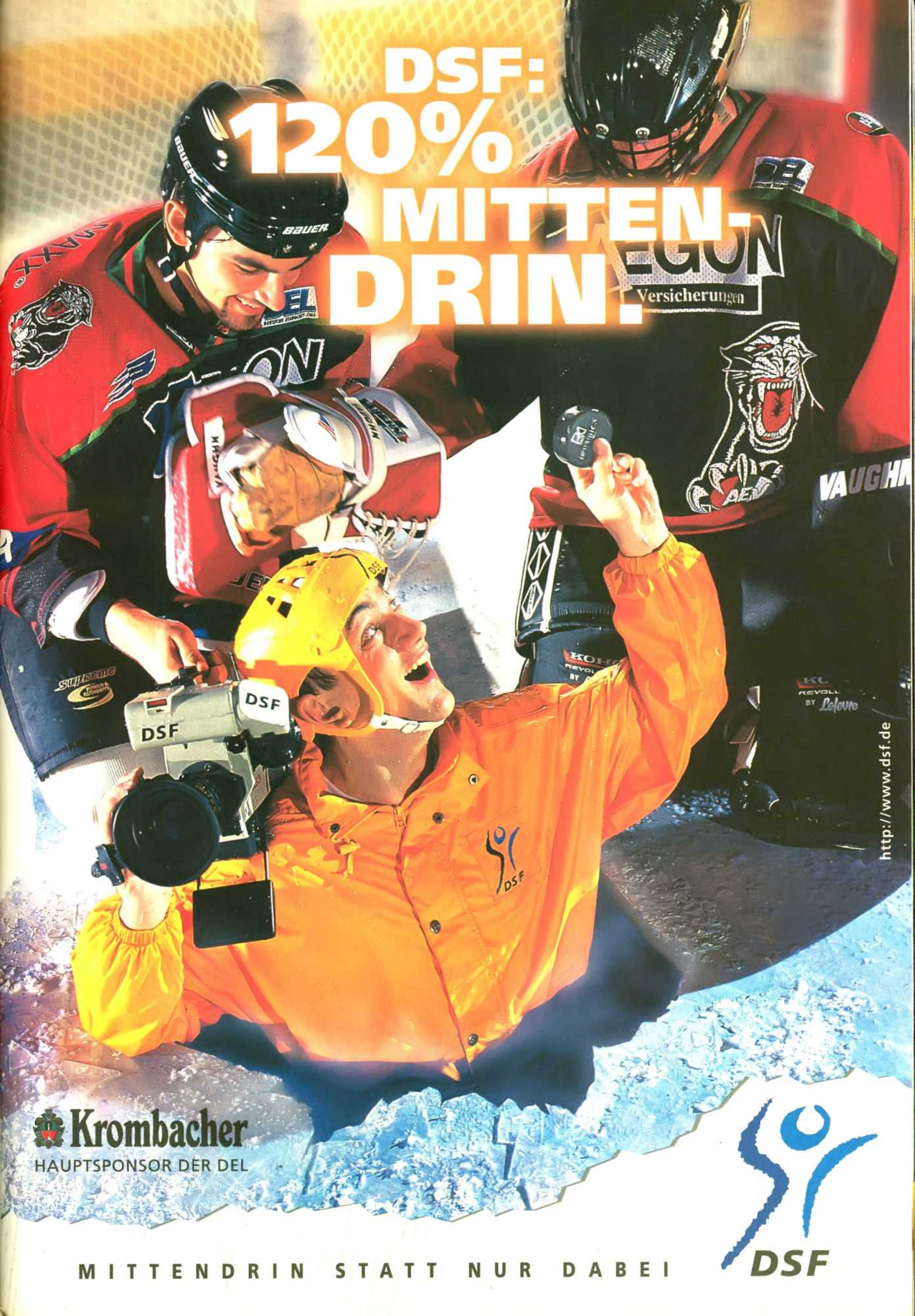
Viel Laufarbeit erwartet Sie in diesem wahrhaft riesigen Dungeon, den Sie noch öfter besuchen müssen, bevor diese Aufgabe endlich erledigt ist. Die allenthalben herumstehenden Säulen lassen sich wieder per Stromschlag entzünden. Eiförmige, dunkle Steine auf niederen Säulen setzen meist etwas in Gang (Brücken, Türen und dergl.). Nutzen Sie die Gelegenheit, die herumlungernden Echsen zu bekämpfen, um Luthers Fähigkeiten zu steigern. Zunächst liegen die Hauptziele dieser Erstbegehung im südwestlichen Teil. Im dortigen Magierturm trifft er auf einen alten Zauberer, der ihm sagt, daß die Armschützer hinter ihm Gespräche mit Geistern ermöglichen. Leider rückt er sie nicht heraus und muß deshalb entleibt werden. Die weitere Erforschung des Gebäudes führt Luther schließlich in einen Raum mit einer krallenförmigen Apparatur. Eine Glaskugel, die herumliegt, paßt genau hinein, erhält eine silberblaue, magische Ladung und wird mitgenommen. Ebenso verfährt Luther mit der Kugel, die er mitgebracht hat. Anschließend findet er einen Raum (etwas südöstlich des Magierturms), der ihn an eine andere Stelle teleportiert. Von dort aus läßt er sich zurück zum Friedhof beamen.



Die Drakoidenruinen: A Magierturm; B großer Teleporter; C Leiche des Geistes; D Statue Belials; E Türen für Behelfsbrücke; F Gebäude mit Holzgestellen, die die Flucht nach dem Tod des Wurmes ermöglichen; G kleiner Teleporter; H Wurm

Der Friedhof der Drakoiden, Teil 1

Mit der aufgeladenen Glaskugel kann Luther ein Gebäude im Westen öffnen (Hundekopf am Eingang frißt Kugel). In einem Sarkophag befindet sich eine unaufgeladene Ersatzkugel. Neben der Tür drückt er einen Knopf, der das Gemäuer südlich öffnet. In dem Moment, in dem er es betritt, rollt ein Faß in das Gebäude, von dem er gerade gekommen ist, um dort an der Wand zu zerbersten. Der Inhalt ergießt sich über den Boden und kann mit einem Blitzzauber entzündet werden (Vorsicht: Abstand halten!) Das Gebäude stürzt ein, und ein Zugang zu unterirdischen Grabkammern wird freigelegt. In einem der Räume findet Luther wieder eine „Kralle", die den Glaskugeln eine silberne Ladung verpaßt. Da der Eingang leider kein Ausgang ist, bleibt nichts anderes übrig, als die gesamte Stätte zu erkunden. Eine Barriere ist niedrig genug, um darüber hinweg in einen anderen Teil zu springen. Dort ist schließlich noch eine Kralle, die den Glaskugeln einen goldenen Glanz verleiht. Mit einer silbernen Kugel öffnet Luther ein Haus im Nordosten, in dem er endlich einen Geist trifft, der ihn bittet, seine Asche in eine Urne zu füllen, die er gleich darauf aushändigt. Wo die Asche wohl zu finden sein wird? Natürlich: wieder


DSF:
120%
MITTEN-
DRIN.
Krombacher
HAUPTSPONSOR DER DEL
http://www.dsf.de
MITTENDRIN STATT NUR DABEI
DSF

Auf einen Blick:
- Die Drakoidenruinen, Teil 2
- Der Friedhof der Drakoiden, Teil 2
- Die Drakoidenruinen, Teil 3
- Der Friedhof der Drakoiden, Teil 3




Dieses Loch kann Luther mit dem Bogen in die Wand schießen und dann, mittels der Kisten, hindurchklettern.

in der Höhle der Drakoiden. Vorher sollte Luther aber noch ein Gebäude inspizieren: das ovale, etwas südlich von dem, in welchem er den Geist traf. Darin nimmt er die „Walkürenarmbrust" an sich, eine Waffe, die Feuerbälle auf große Distanz verschießt. Nun aber hurtig zurück zum Teleporter.

Die Drakoidenruinen, Teil 2

Der fragliche Leichnam, den Luther entsorgen soll, befindet sich vor einem Gebäude im äußersten Nordosten der Karte, das nur über einen schmalen Pfad an einem großen See entlang erreicht werden kann. Die eigentliche Aufgabe ist schnell erledigt: den Leichnam auf das Gestell gelegt, die beiden Steine links und rechts per Stromstoß aktiviert, die Asche in die Urne (mit Urne auf Asche klicken) und fertig. Zurück zum Teleporter. Womöglich finden Sie nun den Weg zu dem kleinen Teleportraum im SW nicht mehr. Kein Problem: Begeben Sie sich mit grober Richtung „großer Teleporter" auf den Weg. Am Fluß ist zunächst Ende. Jedoch sind ganz in der Nähe, sowohl diesseits als auch jenseits des Flußes, zwei Zellentrakte untergebracht. In den Zellen kann der Mechanismus der Türen zerstört werden, woraufhin die Türen zuknallen und nun per Schwertstreich aus dem Rahmen gestoßen werden. Werfen Sie einige dieser Türen in den Fluß: Etwas weiter unten werden diese durch eine Brücke aufgehalten und bilden einen komfortablen Übergang!

Der Friedhof der Drakoiden, Teil 2

Zurück bei dem Geist erhält Luther nun ein Ankh, mit dem er eine weitere Gruft betreten kann (die scheibenförmige Apparatur). Dort muß er drei Grabsteine öffnen und jeweils eine der Glaskugeln hineinlegen, von jeder Farbe eine. Es erscheint eine Tür, die ebenfalls durch das Ankh geöffnet wird. Dahinter stellt sich der letzte Herrscher der Drakoiden vor und erzählt Luther eine Geschichte. Sicher wird er ihm helfen, jedoch muß Luther vorher nochmals in die Höhle hinab, um dort die Statue Belials zu erwecken, die dann einen riesigen Wurm töten soll. Hierzu erhält Luther die sterblichen Überreste des Herrschers, nachdem er dessen Grab „anklickt".

Die Drakoidenruinen, Teil 3

Sicher sind Sie bei Ihren Streifzügen durch die Höhle schon an der besagten Statue vorbeigekommen und haben festgestellt, daß rein gar nichts passiert. Das wird sich nun ändern: Die Überreste werden in das Gefäß links neben dem Abbild gegeben, und es erscheint der Herscher, der auf die Statue einredet. Die macht sich dann auf den Weg, um dem Wurm zu zeigen, was so ein richtiger Gott alles können sollte. Ein recht heftiger Kampf entbrennt, der zur Folge hat, daß das gesamte Gewölbe einstürzt und voll Wasser läuft.

Nun kommen wir zum wohl unerfreulichsten Teil des bisher recht manierlichen Spiels: In den folgenden Szenen geht es um Sekunden, weshalb jeder Schritt exakt sitzen muß. Es geht um blitzschnelle „Action", also um das, was man in dieser Form eigentlich durch das Spielen von Rollenspielen vermeiden möchte. Aber gut: Etwas im Südwesten der Kampfesstätte befindet sich ein großes Haus mit zwei hölzernen Gestellen davor. Sobald Sie Luther nach dem Kampf wieder unter Kontrolle bekommen, rennt der wie ein Teufel zu dem rechten dieser Gestelle, springt darauf, wartet, bis das andere nahe genug herantreibt, wechselt und versucht nun, die kleine Höhle hinter dem Wasserfall per Sprung zu erreichen. Durch die Höhle, nach links, in die nächste hinein, so weit hoch wie möglich. Dort liegt ein Holzrost auf dem Boden, der mit viel gutem Willen als Floß durchgehen kann. Raufgesprungen und fertig. Die Niederschrift dieser Zeilen hat nun etwa eine Minute gedauert; die erfolgreiche Durchführung der geschilderten Ereignisse hingegen etwa eine Stunde. Speichern Sie nach jedem gelungenen Schritt und bringen Sie das hinter sich. Sobald Luther auf das „Floß" springt, beginnt die nächste Szene, eingeleitet durch die liebliche Dawn.

Der Friedhof der Drakoiden, Teil 3

Sie will eigentlich nur die Armschützer und überläßt Luther dafür eine Verstärkung des Antiverwandlungszaubers. Luther läuft zurück zum Friedhof. Unterwegs befreit er Bacatta, der in eine Falle getreten ist. In der Grabkammer kann er gerade noch beobachten, wie der Herrscher, unverständliches Zeug murmelnd, wieder in seiner Gruft verschwindet. Frustriert und enttäuscht verläßt Luther den Ort, um dann zu seiner Freude einen neuen Zauberspruch und einen ganzen Strauch Silberblätter vorzufinden. Es waren halt doch Ehrenmänner, die alten Drakoiden. Zudem wächst nun auf dem gesamten Friedhofsareal ein Silberblattstrauch neben dem anderen. Zurück im Dorf unterzieht er sich nun noch dem Aufnahmeritual (ein Kampf, bei dem aber nichts passieren kann) und darf sich fortan „Wilder" nennen. Wie's weitergeht, erfahren Sie in der nächsten PC Action.

Wir wissen, es gibt noch viele Fragen, deren Antworten in der nächsten Ausgabe für Sie bereitstehen. Versprochen!

Uwe Symanek




Angst im Dunklen? Kein Problem: Überall stehen solche Säulen und Gestelle in den Dungeons und können mit einem Funken entzündet werden.

- Inventur
- Qualität statt Quantität
- Finanzfragen
- Bewegungsfreiheit

Mit Incubation hat Blue Byte gezeigt, wie heutzutage rundenbasierte Strategiespiele auszusehen haben. Eine interessante Story, viele Optionen, eine intuitive Benutzerführung und – ganz wichtig – jede Menge knackige Missionen warten auf Sie. Wir helfen Ihnen auf die Sprünge!

Spieletips

INCUBATION

INVENTUR

Schauen Sie sich erst einmal an, was für eine „starke" Truppe Ihnen zu Beginn serviert wird:
Da wären Squadleader Bratt und die beiden Marines West und Maxon. Alle drei starten mit Talentlevel 3, was ziemlich mager ist. Apropos Talente; denken Sie bitte immer daran, daß die Charaktere auf ein Maximum von 15 Talentpunkten (davon max. 3 durch Auszeichnungen) begrenzt sind. Es empfiehlt sich also, Ihre Recken zu Spezialisten auszubilden; wie das geht, lesen Sie in den Extrakästen. Da Maxon gleich zu Beginn einen Talentpunkt übrig hat, investieren Sie ihn sogleich in die nächstbessere Waffe (Advanced Combat Gun).



Mit diesen noch „schwachbrüstigen" Jungs müssen Sie sich erste Lorbeeren verdienen.

QUALITÄT STATT QUANTITÄT

Ihre Helden können wahrlich schnell wegsterben bei all dem Alien-Geviech. Natürlich können Sie sagen: „Was soll's, rekrutieren wir halt frische Söldner." Aber bedenken Sie dabei, daß diese Neulinge immer wieder ganz von vorn (Talentlevel 3) beginnen müssen und außerdem 20 Equipmentpunkte kosten. In den späteren Missionen ist es dann schon ärgerlich, die gut aufgepäppelten Marines gegen solche Grünschnäbel auszutauschen. Für den Games Guide haben wir lediglich eine Sechser-Truppe zusammengestellt, davon zwei rekrutiert. Diese sechs wurden dann allerdings gehegt und gepflegt. Und wenn doch mal einer hopsging... dann gibt es schließlich immer noch eine Speicherfunktion bzw. die „Undo"- oder „Give Up"-Taste (je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad).

FINANZFRAGEN

Für das stetige Aufrüsten Ihrer Squad brauchen Sie jede Menge Equipmentpunkte. Die finden Sie

in den grünen Kisten, die in den Levels verstreut stehen. Sie enthalten jeweils 10, 20 oder 50 Einheiten. Manche bieten sogar Talentlevels oder bescheren dem Öffner einen permanenten Aktionspunkt extra. Doch nicht immer kommen Sie so einfach an die Truhen heran. Das Hauptproblem besteht darin, daß mit Erreichen des Missionszieles der Auftrag am Ende der Runde vorbei ist, also keine Zeit mehr bleibt, um noch Kisten zu öffnen. Es gibt in Incubation drei unterschiedliche Missionstypen. Bei dem ersten Typ soll immer ein rotes Ausgangsfeld erreicht werden – ohne Zeit-/Rundenlimit. Hierbei können Sie sich wirklich in aller Ruhe erst der Aliens entledigen und dann noch eventuell übrige Kisten öffnen. Den zweiten Missionstyp bilden die rundenbegrenzten Aufträge, während Sie beim dritten Typus bestimmte Aliens zerstören sollen. Da müssen Sie wirklich filigran planen, wenn Sie alle verfügbaren Kisten mitnehmen wollen. Nutzen Sie einige Minuten, um die Karte genau zu studieren. Suchen Sie sich ein schnelles (viele AP) Mitglied heraus, das Sie sozusagen als Kistenfinder einsetzen. Vergessen Sie aber nicht, auf Rückendeckung zu achten, da die Kisten meist bewacht sind. Besitzt das Team erst einmal Jetpacks, geht das Truhensammeln einfacher. Munition finden Sie in den braunen Kisten. Überlegen Sie aber gut, wann und wen Sie zum Aufmunitionieren losschicken. Denn das geht nur einmal pro Kiste und auch nicht etwa für das ganze Team, sondern nur für den Öffner. Es empfiehlt sich, die Leute mit den geringsten Schußreserven (Flammen- und Minenwerfer) dort hinzusenden, wenn sie leergeschossen sind. Verfügen Sie bereits über Jetpacks, gönnen Sie sich und Ihrem Team am besten zunächst einen Erkundungsflug durch den Level. Merken Sie sich die verschiedenen Goodies der Kisten und überlegen Sie genau, welchen Ihrer Mannen Sie womit bestücken möchten. Dann planen Sie Ihr Vorgehen und starten erneut.

BEWEGUNGSFREIHEIT

Grundsätzlich starten Ihre Soldaten mit lediglich drei Aktionspunkten (AP). Laufen, Schießen und Benutzen von Türen oder sonstigem Gerät kostet in aller Regel einen, bestimmte Funktionen gleich mehrere AP. Sie sollten Ihren Trupp darum möglichst schnell diesbezüglich hochpuschen. Zur Pflicht gehören sollte das Servosystem (+1AP) und Heavy Stimulant (einmalig +2 AP). Sehr gut bewährt sich das Banner für den Anführer, dadurch erhalten dessen unmittelbare Nachbarn nochmals einen AP. Mit einer Rast stehen dann gar bis zu acht AP zur Verfügung. Damit läßt sich nun eine Menge pro Runde anstellen. Ebenso sollten Ihre Mannen auch alle ein Munipack (doppelte Munition!) und wenigstens zwei Ihrer Leute auch Medikits haben. Verzichten können Sie auf das Light Stimulant, sparen Sie lieber gleich auf die bessere Heavy-Version. Auch mit dem Targetsystem können Sie sparsam umgehen. Die angegebenen Trefferraten der Waffen lesen sich zwar schrecklich (4%, 5%), aber dennoch wurden beim Durchspielen auch ohne das Zielgerät ausreichende Ergebnisse erzielt, zumal Ihre Truppe allmählich immer tödlicher mit ihrem Equipment umzugehen weiß. Lediglich für einen



Heiß begehrt ist dieser Inhalt... und oft auch gut bewacht!



Während unser „Neuer" im Vordergrund fleißig mit Ray'Ther-Aliens übt, halten seine Kumpels Wache, falls mal ein Stich danebengeht.



Der lästige Squee'Coo blieb hinter dieser Mauer lange unsichtbar. Doch in der nächsten Runde können vier Squadeinheiten auf ihn draufhauen, das dürfte wohl genügen.



Ihre Jungs wissen noch nicht, welche Art Scay'Ger hinter der Mauer steht, erst wenn alle voll ausgeruht dort postiert sind, lassen Sie einen Freiwilligen nachschauen.



- Bestiarium
- Rüstungsfragen
- Söldnerpflege
- Im Dreieck, im Quadrat, im Kreis!
- Waffeneinsatz



BESTIARIUM

Richtig grauslich sehen Ihre Gegner ja aus. Aber nicht nur das, sie haben auch alle unterschiedliche Verhaltensweisen, Aktionsradien und Bewaffnungen. Also Vorhang auf für die „netten" Tierchen.

Nahkämpfer:



Ray'Ther – sozusagen Ihr Standardgegner. Sie tauchen in fast jedem Level auf, vornehmlich steigen sie aus Lüftungsklappen o.ä. heraus. Sie besitzen vier Bewegungspunkte (BP). Dafür sind sie mit jeder Waffe leicht zu besiegen und eignen sich hervorragend als „Trainingsobjekte" für Bajonettwaffen.



Gore'Ther – ganz übel. Die Frontseite ist unzerstörbar, Sie können diese Burschen nur von hinten erledigen. Er folgt mit seinen zwei BP immer dem Soldaten mit der kürzesten Distanz zu ihm. Nutzen Sie das aus, indem Sie einen Ihrer Marines als Lockvogel einsetzen. Zwei Felder muß er aber Abstand halten, sonst kann der Gore'Ther mit seinen Scheren zuschlagen, was immer tödlich ist.



Die Gore'Ther lassen sich nur von hinten zur Strecke bringen. Benutzen Sie einen Ihrer Marines als „Lockvogel", so daß andere Einheiten Ihres Teams zuschlagen können.



Ee'Ther – die „Tarnkappen" unter den Scay'Ger. Sie müssen schon deutlich hinsehen, um die Biester zu erkennen. Checken Sie dazu des öfteren die Übersichtskarte auf angezeigte Kreaturen, und überprüfen Sie das mit der Taste „Sichtbare Monster". Sie erscheinen auch in der Zielanzeige, so daß Sie sie rechtzeitig erkennen können. Mit fünf BP sind sie einen Tick schneller als die Ray'Ther. Schlimmer ist, daß sie wirklich zähe Brocken sind. Durch ihre Regenerationsfähigkeit müssen Sie wirklich innerhalb einer Runde mit ihnen fertig sein. Kombinieren Sie Fernwaffen (z. B. Minenwerfer) mit hochdurchschlagenden Schußwaffen (Rapid Fire Gun). Die leichteren Gewehre sparen Sie sich lieber für andere Gegner auf.



Dec'Ther – pfui Spinne!, kann ich da nur sagen. Mit ihren sechs BP sind sie die schnellsten Monster im Spiel. Sie dürfen sie nie an einen Marine unmittelbar herankommen lassen, sonst haben Sie schon mal einen weniger im Bunde. Sind die Krabbler im Spiel, ist der aktive Defensivmodus Pflicht. Dafür ist ihre Panzerung miserabel, selbst Kollegen mit der Advanced Combat Gun haben damit noch leichtes Spiel.



Al'Coo – Gottseidank treffen Sie nur in wenigen Missionen auf diese harte Nuß. Minenwerfer müssen Sie schon in Ihrem Squad haben, sonst können Sie gleich nochmal neu starten. Wenn Sie ihm deren zwei vor die Nase plazieren und er reintappt, müßte es allerdings reichen. Mit seinen drei bis vier BP ist er Ihren Jungs fast ebenbürtig.



Tr'Yn – und nochmal spinnt es, diesmal ganz gewaltig. Für Ihren Endgegner benötigen Sie schon mehrere gut gezielte Minen. Besser ist noch, wenn Sie ein Squadmitglied mit dem ultimativen Multi Target Destroyer dabei haben. Damit kriegen Sie das Getier schon klein. Es ist recht langsam (zwei BP), dafür müssen Sie auch immer zwei Felder Abstand halten, sonst zermatscht es Ihre Mannen. Dazu kommt noch, daß jede Runde drei Dec'Ther aus dem Hinterleib kriechen, also Vorsicht!

Fernkämpfer:

Für alle Scay'Ger dieser Kategorie gilt, daß Sie immer auf den Standpunkt des Squads achten müssen. Sobald die Aliens Blickkontakt zu Ihren Männern haben, werden Sie in der Folgerunde beschossen. Wenn Sie also um Biegungen oder Ecken schauen wollen, gehen Sie zuvor sicher, daß noch ein Aktionspunkt übrig ist, um zur Not wieder zurückweichen zu können. Wenn Squadeinheiten mit einer Attack Armor ausgestattet sind, können sie auch schon mal einem Beschuß standhalten.



Ray'Coo – diesem netten Herrn begegnen Sie schon in Mission 3. Sobald er Sie gesichtet hat, wird er wenn möglich feuern (zweimal pro Runde) oder direkt per Jetpack zu Ihnen fliegen. Mit Teamarbeit geht's am besten: Ein Mann tritt kurz vor und wieder in Deckung, und zwei weitere sichern im aktiven Defensivmodus. Fliegt der Ray'Coo nun zum Lockvogel, war's das in der Regel. Je nach Waffe sind ein (Machine Gun, Double Fire) oder zwei Treffer (leichte Gewehre) nötig.



Cy'Coo – nervige Kollegen. Wenn sie vorhanden sind, müssen Ihre Leute immer in Bewegung bleiben. Die stationären Cy'Coo haben nämlich die Eigenart, immer auf den letzten Standort eines Marines zu ballern, egal aus welcher Entfernung. Ausruhen ist also in diesen Missionen nicht drin, es sei denn, Sie können Ihre Leute aus dem Schußwinkel bringen. Zur Strecke bringen Sie die Cy'Coo auch nur im aktiven Defensivmodus. Unter der Advanced Combat Gun läuft da aber so gut wie nix. Mehrere Treffer sind in der Regel nötig, bis er zerstört ist.





Squee'Coo – hartnäckig. Diese Sorte hat zwei Gesichter. Als Fernkämpfer hält er sich immer versteckt und läßt sich schwer hervorlocken. Mehrere Schüsse pro Runde sind möglich, nur gut gepanzerte Marines halten hier stand. Sie müssen ihn in zwei Stufen bekämpfen. Nach den ersten guten Treffern bleibt nämlich immer noch ein nahkampffähiges Vorderteil übrig, das zudem auch noch bis zu fünf BP aufweist und immer noch zwei bis drei Treffer benötigt. Gehen Sie mit zwei oder drei Soldaten gleichzeitig los, so bekommen Sie das Tier am schnellsten klein.



Pyr'Coo – noch eine Stufe schwerer sind diese Jungs. Sie schießen nur einmal pro Runde, schädigen dafür aber auch die unmittelbaren Nachbarfelder des Ziels. Bewegen können sie sich vier Felder weit. Rapid Fire Gun oder der allseits beliebte Minenwerfer helfen am schnellsten.



War'Coo – Diese unbewegliche Gestalt kombiniert den Cy'Coo mit dem Squee'Coo (wer hat sich eigentlich diese Namen ausgedacht?). Es wird sowohl direkt als auch auf einen vorigen Standpunkt eines Marines geschossen. Sie bleiben aber außer Gefahr, wenn Sie sich immer aus dem Schußwinkel halten. Zu diesem Zeitpunkt sollte aber schon mindestens ein Marine ein Jetpack besitzen, mit dem Sie die Standorte der War'Coos ausmachen können.



Norc'Yn – In der Mission „Das Nest" begegnen Sie diesem Riesentier. Sie können nur dessen „Waffen", die Scheren, zerstören. Dafür bewährt sich wieder mal der Minenwerfer. Soldaten, die direkt hinter den Fässern stehen, werden nicht zum Ziel des Monsters. Für freistehende Marines gilt wieder, daß ihr Standpunkt aus der vorigen Runde befeuert wird. Pro Schere und Runde muß mit einem Schuß gerechnet werden.

Minenwerfer oder Multi Target Destroyer ist die Anschaffung eines Zielsystems sinnvoll.

RÜSTUNGSFRAGEN

Spätestens, wenn Ihnen die Distanzangreifer der Scay'Ger begegnen, sollte Ihr Team mindestens die Standardrüstung besitzen. Wenn Sie sich die Attack-Armor leisten können, satteln Sie darauf um. Der Frontalschutz hält schon einigen Treffern stand, wichtig ist nur, daß Sie erstens Ihre Helden in Richtung Gegner ausrichten und sich zweitens den Rücken freihalten. Da Sie das Tragen der Heavy-Armor einen AP kostet, sollte der künftige Träger mindestens vier AP plus Heavy Stimulant besitzen, sonst wird er schnell zur lahmen Schnecke. Auch bei der Waffenwahl sind für die Heavy Armor-Träger die Varianten mit einem AP Einsatzkosten vorzuziehen.

SÖLDNERPFLEGE

Damit Ihr Einsatzteam recht schnell an bessere Ausrüstung kommt, müssen Sie punkten, wo's nur eben geht. Es kommt nicht darauf an, einfach nur einen Level zu bestehen, die hohe Kunst ist es, ihn besonders erfolgreich zu bestehen. Einige der Aufträge ohne Zeitbegrenzung eignen sich gut als Trainingslevel, z. B. wenn Sie rote Ausgangsfelder erreichen oder Monsterzugänge zerstören sollen. Oft gibt es dabei unbegrenzten Nachschub an Ray'Ther. Sind erst mal die gefährlichen Gegner (Langstreckenkämpfer wie Ray'Coo, Squee'Goo oder Pyr'Coo) aus dem Weg geräumt, verbraten Sie Ihre restliche Munition an den schwachen Ray'Ther. Noch besser ist es, wenn Ihre Kameraden im Besitz von Bajonettwaffen (Advanced Combat Gun oder Standard Assault Rifle) sind. Damit ist auch ein Nahkampf möglich. Stellen Sie sich unmittelbar vor Ihren Gegner und stechen Sie zu. Ein Piekser reicht in aller Regel aus. Solange Sie mit dieser Methode noch Punkte erhalten, praktizieren Sie sie reichlich! Auch neuerworbene Rekruten können so schnell hochgepuscht werden.

IM DREIECK, IM QUADRAT, IM KREIS!

Was taten schon die römischen Legionen? Richtig, sie benutzten verschiedene Stellungs-Formationen in ihren Schlachten. Bei Incubation gehört die geeignete Truppenformation ebenso zum Erfolgsgeheimnis wie die richtige Waffenwahl. Da jede Mission mit neuen Hindernissen (Fässer, enge Gassen usw.) und oft auch neuen Gegnern aufwartet, sollten Sie zunächst verschiedene Truppenaufstellungen zu Missionsbeginn probieren. Standorte der Aliens lassen sich nämlich erst ausmachen, nachdem das Squad plaziert wurde. Oftmals stehen schon etliche Gegner in Waffenreichweite, da ist es natürlich besonders peinlich, wenn der Minenwerfer in zweiter Reihe steht, somit keine Sicht

WAFFENEINSATZ

„Target destroyed, Sir." Diese Meldung ist doch immer wieder nett anzuhören. Natürlich werden Sie die nicht hören, wenn Sie beispielsweise mit einer Light Combat Gun auf einen Pyr'Coo ballern! Die Vor- und Nachteile der Ballermänner erfahren Sie in diesem Kasten. Setzen Sie nicht unbedingt nur auf die schweren Geschütze, denn nicht alle lassen sich zum Sichern (aktiver Defensivmodus = AD) einsetzen.



***Light Combat Gun** – Mit diesem Spielzeug fangen Sie an. Ray'Ther lassen sich damit noch gut erlegen, ansonsten ist sie eher untauglich. Ihre Helden schießen allerdings meist nur eine Mission lang damit, denn der erste neue Talentpunkt sollte sogleich in die Advanced Combat Gun investiert werden.*



***Advanced Combat Gun** – schon besser. Hervorragend zum Trainieren geeignet (Bajonett). Auch schon gegen Ray'Coo gut wirksam.*



***Standard Assault Rifle** – wie das Vorgängermodell mit Bajonett bestückt. Durch die erhöhte Schußkraft und langsamere Erhitzung einen Tick besser.*



***Sniper Rifle** – die erste gute Langstreckenwaffe. Mit dieser Waffe können Sie sozusagen einen richtigen Heckenschützen basteln. Zwei bis drei Treffer können durchaus schon einen Squee'Coo außer Gefecht setzen.*



***Heavy Machine Gun** – Das gute Stück sollten Sie zwiespältig betrachten. Bei guter Position schaffen Sie damit z. B. zwei Ray'Ther pro Salve. Dafür kostet das Stück auch jedesmal zwei AP. Außerdem sind durch die Streuung auch eigene Leute gefährdet. Außerdem ist die Waffe nicht zum Sichern geeignet.*



***Double Fire** – immer wieder gern genommen. Auch widerspenstige Pyr'Coo lassen sich mit 3 bis 4 guten Treffern erlegen.*



***Rapid Fire Gun** – eine wirklich gute Waffe. Ist sehr gut zum Sichern für die späteren Levels geeignet. Bis die Kiste heißläuft, haben Sie erst mal wieder Luft geschaffen.*



***Plasma Gun** – Naja, einerseits ist diese Wumme mit einem enormen Durchschlag versehen, allerdings wird sie zu schnell heiß. Da sie erst recht spät im Spiel verfügbar ist, wenn es in den Levels meist vor Gegnern nur so wimmelt, ist ihre Einsatzmöglichkeit eher begrenzt. Dies wird noch dadurch verstärkt, daß in der Nähe stehende Kollegen gleich mitgetroffen, verletzt oder gar gekillt werden. Am besten benutzt sie ein abseits der Truppe agierender Marine mit Jetpack, z. B. um Kisten zu erobern. Zum Sichern eignet sie sich auch nicht.*



***High Energy Laser** – zwar noch anspruchsvoller in den Talentanforderungen, aber meiner Meinung besser als die Plasma Gun. Sie kann einen Schuß länger benutzt werden, bevor sie erhitzt ist.*



***Mine Thrower** – eine äußerst elegante Waffe! Gerade der B-Modus mit den plazierbaren Minen macht sie zu einem taktischen Leckerbissen. Selbst Al'Coos oder die mächtige Tr'Yn aus der Spaceport # 2-Mission gehen damit in die Knie. Aber auch hier gilt es, Abstand zu wahren. Alles in den angrenzenden Feldern wird in Mitleidenschaft gezogen. Die Primärfunktion eignet sich zudem vortrefflich, um gleich mehrere Aliens zu zerbröseln. Demgegenüber stehen natürlich die hohen Einsatzkosten von 3 AP. Da sollte der Träger besser keine Heavy Armor tragen, sonst kriecht er förmlich durch die Gänge.*



***Flame Thrower** – mein persönlicher Liebling. Seine vornehmliche Aufgabe ist das Absichern im Gelände. Besonders mit dem B-Modus (Flächenbrand, 3x3 Felder) können Sie regelrecht Korridore für Ihre Resttruppe einrichten oder auch Aliens einfach aussperren. Die errichtete Feuermauer hält drei Runden lang, bevor sie erlischt.*



***Multi Target Destroyer** – gut, daß Sie die erst am Schluß des Spiels bekommen, sonst wär's ja fast langweilig. Das Ding haut wirklich so ziemlich alles weg. O.k., die Tr'Yn schaffen Sie meist auch nicht alleine damit, aber im Prinzip den ganzen Rest. Auch die sekundäre Großflächenwirkung dezimiert in Sekunden die Alienbrut. Aber nichts ist ohne Nachteil: Drei AP müssen berappt werden, und VORSICHT, die restlichen Soldaten sollten mindestens drei Felder vom Ziel entfernt stehen, sonst haben Sie auch ein reduziertes Squad.*

Auf einen Blick:
- Feuerwerk
- Perfect Timing
- Waffenbelastung

hat und Sie erst mal zwei oder drei Runden umgruppieren müssen, bevor er zum Zug kommen kann. Aktivieren Sie dann lieber die praktische „Undo"-Funktion und postieren Ihre Leute geschickter. Beispiele für typische „Stellungen" im Spiel zeigen die Screenshots.

FEUERWERK

Es geht doch nichts über einige bildhafte Beispiele für die zuvor erwähnten Waffeneinsatzmöglichkeiten. Aber seien Sie dennoch gewarnt, die Treffererergebnisse werden regelrecht im Hintergrund „erwürfelt". Das können Sie schön in der leichtesten Schwierigkeitsstufe austesten, dort steht Ihnen ja die Möglichkeit offen, den aktuellen Zug zurückzunehmen. Wenn Sie bei einer Wiederholung mit denselben Waffen auf dieselben Gegner feuern, werden die Trefferpunkte des jeweiligen Schusses variieren. Doch schauen Sie sich jetzt erst mal in aller Ruhe an, was Ihre „Werkzeuge" ausrichten können.





Da bruzzelt es doch ordentlich! Links wurden gleich drei Gore'Ther mit einem Schuß erlegt, rechts daneben werden selbige auf einer engen Straße durch die Feuerwand einige Zeit aufgehalten.





Noch sieht der große Al'Coo munter aus (links), doch vor ihm ist schon sein Ende plaziert. Im rechten Teil wurde mit dem Minenleger ein Durchgang präpariert. Von dem Ee'Ther blieb dann auch nix mehr übrig, als er hineintappte.



Links: Und schwupps, schon wieder wurden gleich fünf spinnenartige Dec'Ther und ein Pyr'Coo auf einen Streich mit dem Multi Target Destroyer im B-Modus ausgelöscht. Hat da jemand tabula rasa gesagt?



Rechts: Aus sicherer Position hält unser Mann mit der Rapid Fire Gun alles am Boden, was aus der Erde kreucht.

PERFECT TIMING!

So ein Mist! Zweimal auf das Alien geballert, den Aktiv-Defense-Mode aktiviert, und schon nach dem ersten Schuß ist die Kanone heiß gelaufen...schon wieder einen Rekruten ordern...Ja, das ist schon so eine Sache mit der Feinabstimmung. Machen Sie sich diesbezüglich unbedingt mit zwei Sachen vertraut: Sie müssen unbedingt wissen, wann Ihre Waffe heißläuft und wie lange es dauert, bis sie wieder abgekühlt ist. Beachten Sie dazu bitte unseren Extrakasten „Waffenbelastung". Waffen, die schnell heiß werden, kühlen auch langsamer wieder ab. Manchmal kann sogar nach der Meldung „Waffe heißgelaufen" noch ein Schuß abgegeben werden, das ist aber eher selten der Fall. Meistens gibt es dabei Ladehemmung, oder die Knarre ist gar zerstört. Bei den späteren Waffen wie Laser oder Plasmagewehr kann Ihr Held bei einer Waffenüberlastung sogar mitsamt der Waffe hochgehen. Also lieber nicht weiterfeuern, wenn so etwas droht, stattdessen besser in Verteidigungsposition gehen. Im aktiven Verteidigungsmodus



Türen werden Ihnen des öfteren im Spiel begegnen. Aus dieser Position heraus sollte ein seitlicher Marine (hier der „Silbermann") die Tür öffnen; steht ein gefährlicher Gegner (mit Schußwaffe) dahinter, können zwei Soldaten schon mal ihre Salven loswerden. Überlebt das Monster, kann der vierte im Bunde die Tür wieder schließen.



Sehen Sie hier mal etwas genauer hin: Während die zwei Marines nach rechts sichern, tastet sich der Rest zu den zwei Gegnern hinter der Mauer vor. Der „Mann in Silber" oben linst um die Ecke, damit der Minenwerfer im Vordergrund nun ein Ziel zum Anvisieren hat.

WAFFENBELASTUNG

Waffentyp	*Schußanzahl bis zur Überhitzung*
Light Combat Gun	*2*
Plasma Gun	*2*
Adv. Combat Gun	*3*
Laser	*3*
Heavy Machine Gun	*4*
Sniper Rifle	*4*
Double Fire	*5*
Standard Ass. Rifle	*5*
Rapid Fire	*5*
Flame Thrower	*ohne Belastung*
Mine Thrower	*ohne Belastung*
Multi Target Destroyer	*ohne Belastung*

PC Games CD-ROM & Mag

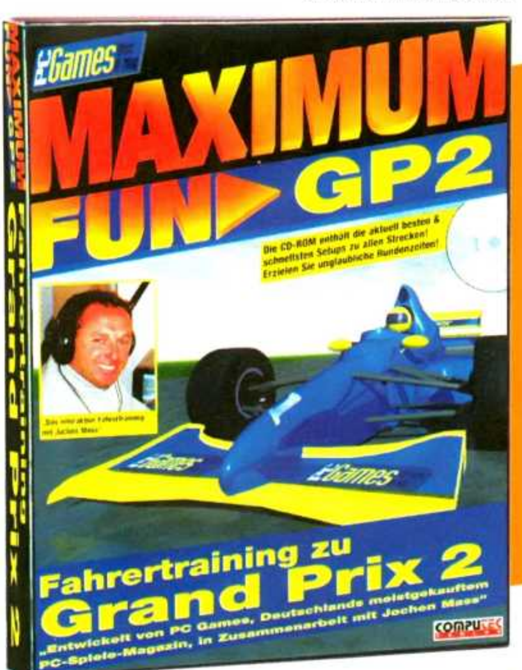
MAXIMUM FUN

Zusatzsoftware zu aktuellen PC-Spielen!

Fahrertraining zu Grand Prix 2:

In Zusammenarbeit mit Jochen Mass! Per Full-Screen Video (von CD-ROM) kann man verfolgen, wie welche Kurven am besten angefahren werden, welche Gangart optimal ist, welche die besten Bremspunkte sind und vieles mehr. Außerdem: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

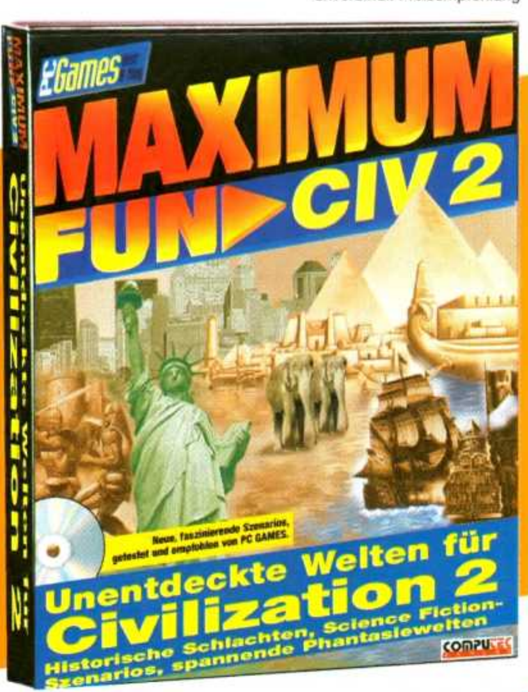
DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Unentdeckte Welten für Civilization 2:

Über 50 neue Szenarios zu dem Micro-Prose-Hit. Zu jedem Szenario gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung. Für alle „Civilization 2"-Fans etwas: historische Schlachten, ganze Kriege, Science-fiction und spannende Phantasiewelten. Ein Add-On für viele Stunden Spielspaß.

DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Die Besiedlung - Add-On zu Siedler 2:

100 neue Szenarios und damit wieder viele Stunden Spielspaß für alle Besitzer von Siedler 2 (Vers.1.5) bietet „Die Besiedlung". Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Mit auf der CD-ROM: ein ausführlicher Workshop mit erprobten Strategien und zahlreichen neuen Tips&Tricks.

DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine





- Waffen und Equipment
- Durchblick
- Versteckspiel

hören die Marines ja auch von alleine auf zu ballern, wenn die Kiste glüht. Gerade wenn Sie einer ganzen Scay'Ger-Horde gegenüberstehen, ist es unbedingt wichtig, den Überblick über die Waffenzustände zu behalten, damit Sie Angriff und Verteidigung richtig planen – probieren Sie es am besten einfach aus. Zum richtigen Timing gehört auch das Abschätzen der gegnerischen Bewegungspunkte. Besonders in den ersten Missionen, wenn Ihre Jungs noch die reinsten Hühnerbrüste sind, sollten Sie sie immer aus der Reichweite der Alienklauen raushalten.



Ihre dreiköpfige Startgruppe sichert am besten in dieser Dreiecksformation nach allen Seiten und ist so vor Überraschungen sicher.

WAFFEN UND EQUIPMENT

Exakt ein Dutzend Waffensysteme und sechzehn Ausrüstungsgegenstände unterstützen Sie in „Incubation" im Kampf gegen die garstigen Scay'Ger – das ist die gute Nachricht. Aber längst nicht alle stehen Ihnen von Beginn an zur Verfügung – das ist die schlechte Nachricht. Schauen Sie sich die Tabelle mit den jeweils erforderlichen Talentpunkten für jeden Gegenstand/Waffe an. Damit können Sie im Laufe des Spiels für jeden Ihrer Marines eine „Talentplanung" durchführen. Checken Sie, welche Fähigkeiten gefördert werden müssen, um z. B. später an den Laser oder das Plasmagewehr zu gelangen. Alles klar?!

Gegenstände							Aktionspkt. pro Einsatz
Large Medikit					5		1
Small Medikit					1		1
Servo System	2			2	1		0
Heavy Armor	4						0
Attack Armor	3						0
Standard Armor	2						0
Light Armor	1						0
Banner	1					5	0
Munpack	2			1			0
TargetSystem				5			0
Heavy Stimulant	1				2		1
Light Stimulant	1				1		1
Long Range Scan				4		1	0
Scan Module				2			0
Explosionpack	2	1		3			1
Jetpack	4	1		3			alle restl.

Waffen							Aktionspkt. pro Einsatz
Multi Target Destr.	3	1	6				3
Plasma Gun	2	1	4	3	2		1
High Energy Laser	2	1	5	3	2		1
Mine Thrower	2		4	1			3
Flame Thrower			3				1
Rapid Fire Gun		2	3				1 (B-Mode 2)
Heavy Machine Gun	1	1	2				2
Double Fire		4		1			1
Sniper Rifle		3		1			1
Standard Ass. Rifle		3					1
Advanced Com. Gun		1					1
Light Combat Gun							1





Bei der Menge an Ausrüstung heißt's: „Gute Planung macht den Marine stark."

DURCHBLICK

Bevor Sie blindlings in eine Mission stolpern, verschaffen Sie sich erst einen Geländeüberblick. Nutzen Sie die hervorragende Kamerafunktion voll aus. Suchen Sie nach möglichen Hinterhalten, aber auch nach eventuellen Fässern oder Kisten. Mit letzteren lassen sich nämlich auch gut Hindernisse in den Alien-Weg stellen, so daß Sie etwas Luft bekommen. Im Spielverlauf machen sich dabei auch die Scanner gut bezahlt, da Sie früher erkennen, mit welcher Art Scay'Ger Sie es zu tun haben.



Ein gutes Beispiel: Schieben Sie den Block einfach vor den dahinter stehenden Squee'Coo, und er ist blockiert.

VERSTECKSPIEL

Viele der Scay'Ger-Bestien stehen in den Levels gut getarnt hinter Mauern oder Gebäuden. Schauen Sie nie mit einem Ihrer Schützlinge nach, wenn Sie nur noch einen AP haben. Steht ein Gore'Ther oder Squee'Coo dahinter, kann das ein schnelles Ende bedeuten. Versuchen Sie immer, in solchen Situationen mit mehreren Söldnern ein solches Hindernis anzugehen. Lassen Sie alle noch einmal rasten und legen Sie dann geschlossen los. Wenn der erste Ihrer Marines Blickkontakt hat, können nämlich auch z. B. weiter entfernt stehende Minenwerfer ihre Fracht abschicken. So, nun genug der grauen Theorie, gehen Sie's frisch an und suchen Sie sich Ihre Lieblingstaktik und -bewaffnung heraus. In der nächsten Ausgabe werden wir für Sie noch einmal alle Missionen unter die Lupe nehmen, bis dahin fröhliches Ballern.

Stefan Weiß



Der Mauerschütze macht die Gegner „sichtbar", so daß der Anführer (silber) den Squee'Coo um die Ecke anpeilen kann. Der Flammenwerfer unten links sichert nach links.





Sagenhafte Schätze und magische Quellen liegen in Meridian verborgen.

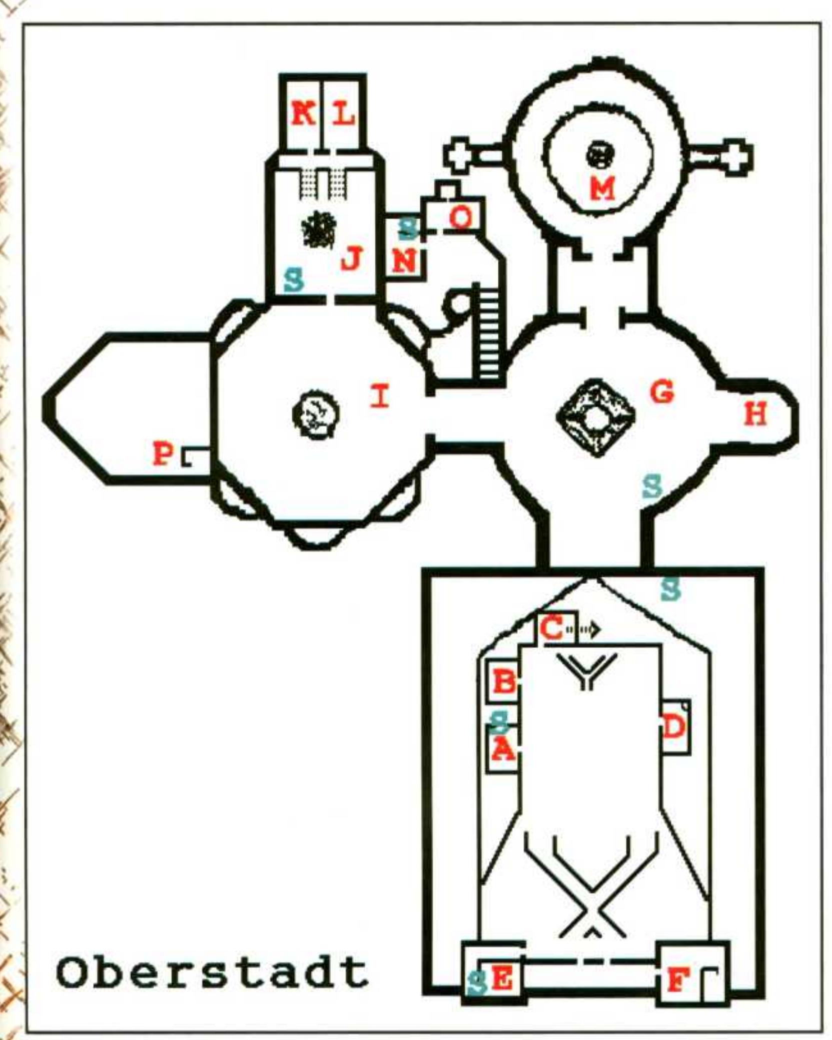
Nach gefährlichen Abenteuern ist die ruhige Brunnenkneipe genau das richtige.

Am Aussichtspunkt „Seeräubers Nest", legen die Abenteurer eine kurze Rast ein.

Auf einen Blick:
- Karte Oberstadt
- Oberstadt
  - Die Kontamination
- Oberstadt - Zugang zur Unterstadt
- Spielsteuerung

DARK EARTH

Arkhan, einer der Wächter des Feuers und Sohn des Predigers Rylsadhar, ist mit der Krankheit der Finsternis infiziert worden. Immer mehr Einwohner Spartas werden von dieser Seuche heimgesucht. Schnell muß ein Weg gefunden werden, das Böse für immer zu vernichten und den Untergang des Sonnenreiches zu verhindern. Helfen Sie Arkhan auf seiner Odyssee, die dunklen Mächte des Bösen auszulöschen.



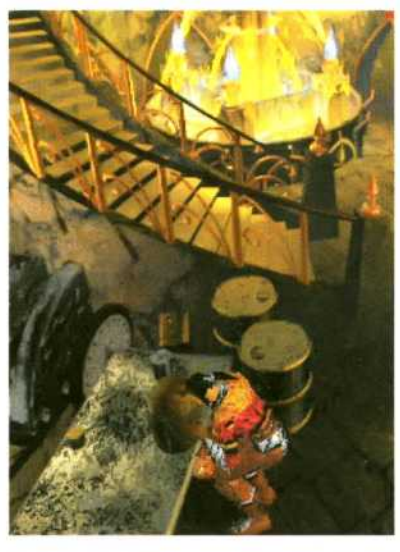
A Schlafraum, B Lagerraum, C Dhorkans Arbeitszimmer, D Waffenkammer, E Gefängnis, F Labor/Bogdaran, G Zentralplatz, H Plattform, I Tempel, J Sitzungssaal, K Bibliothek/Sesekan, L Loris Studierzimmer, M Turm der Erbauer, N Krankenhaus, O Rylsadhars Arbeitszimmer, P Halle des Lichts

Oberstadt - Die Kontamination

- nach dem Gespräch mit Kalhi in der Seitennische die Uniform anziehen, Säbel und vom Nachttisch Fleisch nehmen und hinausgehen
- entweder Zed auf den Dachboden folgen und dort mit ihm oder Phedoria kämpfen üben oder gleich die Treppe runtergehen
- in der unteren Halle die leere Feldflasche vom Faß nehmen und am Behälter vor der Treppe auffüllen, Gebäude verlassen
- zu Lori und Rylsadhar gehen, dem Gespräch zuhören, dann den Tempel betreten
- zum Wächter gehen und Säbel in die Hand nehmen

Oberstadt – Zugang zur Unterstadt

- nach dem Aufwachen im Krankenhaus sofort den Wächter ausschalten



Bei Bedarf lassen sich die Feldflaschen immer wieder an Stohllfässern auffüllen.

- nach dem Gespräch mit Thannandar Wächter durchsuchen = Axt
- nachdem Phedoria durch die Tür ruft „Alles in Ordnung da drinnen?", ist der Weg nach draußen ungefährlich
- in Rylsadhars Arbeitszimmer gehen und mit ihm reden, Kalhi erscheint
- nach Gespräch mit Kalhi das Pergament unter dem Bett aufheben, Flakon aus dem Regal nehmen
- ins Wachhaus und dort in die Bibliothek gehen, mit Sesekan reden, das große Buch lesen
- Rylsadhars Pergament in die Hand nehmen und mit dessen Hilfe Geheimlade öffnen = Lochkarte
- aus dem CD-Ständer eine CD nehmen = Spiegel vom Vorher
- in Tempelhalle die Treppe des großen Horns hochgehen, Lochkarte einsetzen und unten den großen Hebel am Horn bewegen = Treppe zum Seitenschiff in Halle des Lichts erscheint





Mit Rylsadhars Pergament in der Hand hat Arkhan die Kombination für die Lade schnell gefunden. Die gefundene Lochkarte läßt sich ganz oben in den Schlitz am Horn einsetzen.

- Tempel verlassen und in das Wachgebäude gehen, Wächter ausschalten = Säbel, Hammer **(Savegame 1)**
- in Bogdarans Labor gehen, an Wand Köcher für Bleispucker aufheben (insgesamt 9 Stück), vom Regal 2 Bleiplatten nehmen und Treppe hochgehen
- dort Bogdarans Schlüssel aus dem Regal nehmen und damit unten die Truhe öffnen = Bogdarans alte Uniform
- zum Gefängnis gehen, Wache ausschalten = Axt, Schlüssel; damit rechte Zelle öffnen

SPIELSTEUERUNG



Sie können Arkhan Gegenstände entweder in die Hand geben, um diese zu benutzen, oder Dinge auf ihn selbst anwenden – Dokumente lesen, trinken, essen, Tauchanzug anziehen.

Die Steuerung im Spiel erfolgt über Tastatur oder Joypad. Das Optionsmenü dagegen benötigt die Maus. Das Inventar wird über die Taste I aufgerufen.

Mit der Taste C wechseln Sie in den Kampfmodus, über TAB vom Normal- ins Aggressivverhalten. Letzteres brauchen Sie z. B., um Ratten zu zertreten. Gespeichert werden kann nur an den Sonnengottsymbolen. Zu den in den Karten mit S markierten Positionen finden sich noch Punkte in der 1. Grabkammer und am Ende des Labyrinths.





Sämtliche Dialoge und schon gesehene Video-Clips lassen sich nach Bedarf nachlesen bzw. nochmals ansehen. In Arkhans Spielstatus können Sie sowohl die Schattierungswahl als auch das Kampfverhalten automatisieren. Sollten Sie jedoch über Kampferfahrung verfügen, empfiehlt es sich, die automatische Kampfführung auszuschalten, da diese keine Garantie für einen Sieg ist.

Auf einen Blick:
- Karte Unterstadt
- Unterstadt – Enttarnung des Verräters
- Oberstadt – Geheimgang, Crypta
- Ober- und Unterstadt – Der Kristallschlüssel
- Fragen und Antworten
- Waffenkunde

- in Waffenraum gehen und aus den Bleiplatten Bleikugeln herstellen
- Kalhi auf den Zentralplatz folgen, in Richtung Plattform gehen, dort hinter dem Karren verstecken, bis die Wache weg ist; dann die Plattform betreten

Unterstadt – Enttarnung des Verräters

- zu Danrys gehen, nach Gespräch von der Werkbank Eispickel nehmen, rausgehen und am Rande des Dorfplatzes Brustbarn aufheben
- zur Silver Bar gehen, auf der Veranda mit Lumpensammlerin reden, dann Bar betreten
- Delia in ihre Garderobe folgen, mit ihr reden, wenn sie um ein Geschenk bittet, ihr den Spiegel (CD) geben = Empfehlung für Armal Sadak; Delia nach dem Yong-Spiel fragen
- aus der Bar Teller und Trinkflasche, draußen links auf der Veranda Trinkgefäß mitnehmen
- den Konkalitentunnel betreten, die beiden Angreifer ausschalten = Konkalitenwaffe, Streitaxt; mit Streitaxt bewaffnen und in die Konkalitenhöhle gehen, den Wachen dort schnell eine Feldflasche mit Stohll anbieten = kein Angriff



Wenn Sie den Wachen schnell genug Stohll anbieten, sind sie an Ihnen nicht mehr interessiert.

- in Sordos' Höhle gehen, dort Sordos und Thanandar töten und durchsuchen = Trunk, Fläschchen, roter Schlüssel von Thanandar, Waffenplan, Waffe, Schlüssel von Sordos
- mit Sordos' Schlüssel Truhe aufschließen = Sordos' Pakt (lesen)
- in der Höhle zwischen den Fässern Metallgriff finden, Höhle verlassen

(Savegame 2)

- zu Danrys gehen, ihm den Waffenplan zeigen, dann den Metallgriff geben
- Plattform benutzen, um zur Oberstadt zu gelangen

Oberstadt – Geheimgang, Crypta

- ins Wachgebäude und dort rauf zu Dhorkans Arbeitszimmer gehen, Phedoria Sordos' Pakt zeigen, Zimmer betreten
- nach dessen Flucht den Schreibtisch durchsuchen = Fläschchen, Stilett
- zur Geheimtür an der Rückwand gehen und diese mit dem Stilett öffnen, Geheimgang betreten, Leiter runterklettern und mit sterbendem Rylsadhar sprechen



Mit dem Stilett aus dem Schreibtisch läßt sich der Geheimmechanismus öffnen.

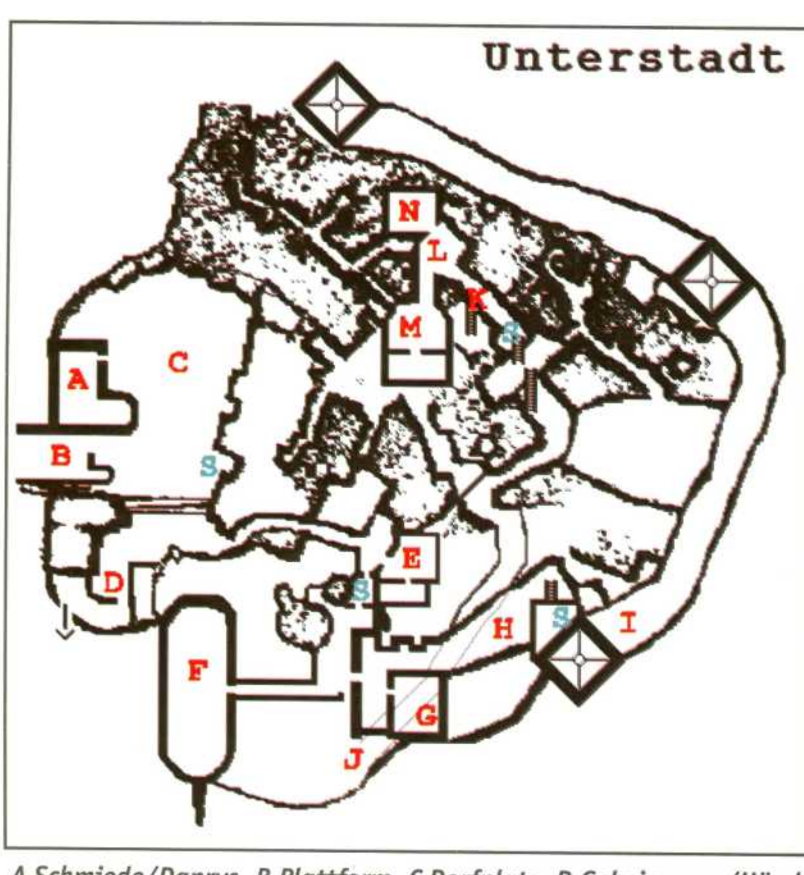
- Leiter wieder hochklettern, in Halle des Lichts gehen
- nachdem Arkhan von Thanandar k.o.-geschlagen wurde, Geheimgang am Seitenschiff betreten
- toten Zed durchsuchen = Zeds Säbel, Zeds Blitz; Crypta verlassen

Ober- und Unterstadt – Der Kristallschlüssel

- in Loris Zimmer folgen, Unterhaltung mit Lori, Erhalt von Rylsadhars Schlüsselring = 1. Teil des Kristallschlüssels
- Tempel verlassen, die Treppe runter auf den kleinen Platz gehen, dort beide Wachen töten = Säbel, Axt
- aus dem Hinterzimmer im Krankenhaus Sauerstoffflasche vom Sideboard nehmen
- zum Turm der Erbauer gehen, die Wache entweder ausschalten = Hellebarde, oder geräuchertes Fleisch und Stohll geben
- mit dem Aufzug hochfahren und mit Bandor und Khorad reden



Arkhans Drohung, den Bauplan zu verbrennen, ist die einzige Möglichkeit, daß Bandor sich zu erkennen gibt.



A Schmiede/Danrys, B Plattform, C Dorfplatz, D Geheimgang/Händlerin, E Silver Bar/Delia, F Boot/Armal Sadak, G Bunker, H Bunkergelände, I Schutzwall, J Eingang Konkalitentunnel, K Leiter unter Wasser, L Konkalitenhöhle, M Konkalitenkerker, N Sordos' Höhle

FRAGEN UND ANTWORTEN

Ich war oben auf dem Schutzwall, bekomme aber von Lodar den Metallhelm nicht!?
Es kann vorkommen, daß der Helm zwischenzeitlich von Konkaliten gestohlen wurde. Gehen Sie zu den Konkaliten, einer wird ihn bei sich tragen.

Ich gehe immer wieder zum Bunkergelände, aber nie treffe ich dort auf Kalhi, um die Pistole zu bekommen!?
Auch hier spielt wieder der Zeitfaktor eine Rolle. Verzichten Sie ruhig auf die Waffe, sie ist nicht sehr nützlich.

Warum ist der Konkalitenkerker nicht näher beschrieben?
Die darin vorgehenden Geschehnisse variieren zu sehr. Zuerst sitzt dort Zed in einer Zelle, bewacht von ziemlich aggressiven Borks. Nachher sitzt dort ein einsamer Wächter vor dem Käfig eines Betrunkenen. Nachdem Sie Dhorkan getötet haben, können Sie im hinteren Kerkerraum noch ein paar Worte mit dem nun wirklich sterbenden Dhorkan wechseln.

- Bauplan vom Sideboard und in die Hand nehmen, zum Kamin gehen und versuchen, den Plan im Kamin zu verbrennen = Bandor gibt sich zu erkennen; ihm den Plan wiedergeben, nochmals ansprechen, den Schlüsselring zeigen = Arkhan erhält 2. Teil des Kristallschlüssels
- vom Sideboard auf der anderen Seite Feuerwerkskörper nehmen und Turm verlassen

(Savegame 3)

- ins Wachgebäude gehen, Wache ausschalten = Bleispucker; im Waffenraum Wache ausschalten = 2. Bleispucker
- zum Gefängnis gehen, Wärter töten und durchsuchen = Säbel, Schlüssel; rechte Zelle aufschließen und Gefangenen töten
- Agressivmodus: gegen das Bett treten, Normalmodus: 3. Schlüsselteil aufheben
- durch Geheimgang zur Unterstadt gehen
- den umgekippten Wagen der Händlerin untersuchen = Kartoffel
- zu Danrys gehen = Feuerwerfer; hinten in der Schmiede die Sauerstoffflasche am Kompressor füllen
- zur kleinen Gasse neben der Silver Bar gehen **(Savegame 4)**
- zum Bunker gehen, Dhorkan töten und durchsuchen = Münze, Schwert, Karte vom Vorher , 4. Schlüsselteil = Kristallschlüssel komplett im Inventar
- Dhorkans Karte öffnet Schließmechanismus an Bunkertür; Bunker betreten
- direkt neben der Tür Metallplatte untersuchen = Objekt vom Vorher
- ganz nach hinten rechts in den Raum gehen, Aggressivmodus: gegen Schalter schlagen, bis grüne Lichter angehen
- auf der gegenüberliegenden Seite ganz links die Schlafbox durchsuchen = Blitz vom Vorher
- zum Schaltpult in Seitennische gehen, Lichter berühren = Holovideo vom Vorher
- Bunker verlassen; in der Gasse Kanister mitnehmen, zum Schutzwall hochgehen
- am Ende vom Schutzwall Konkaliten (schwarze Kleidung) töten und durchsuchen = Kampfaxt
- mit Lodar reden = Metallhelm = Unterwasseranzug im Inventar komplett
- nach Gespräch Lodar töten und durchsuchen = Säbel, Spielstein
- Schutzwall und Bunkergelände verlassen

(Savegame 5)

- auf das Boot gehen, Armal Sadak ansprechen, ihm den Spielstein, dann irgendeine Waffe geben und mit ihm spielen = Infos, bei weiteren Gewinnen Waffenmunition



Am Ofen im Waffenraum können Sie aus Bleiplatten Kugeln für den Bleispucker gießen.



Am Kompressor hinten in der Schmiede läßt sich die Sauerstoffflasche füllen.



Durch Aktivieren der grünen Lampen können Sie sich am Schaltpult ein Video ansehen.

WAFFENKUNDE



Bis auf den ersten Säbel am Anfang des Spiels können neue Waffen nur durch Kämpfe erworben werden. So tragen die Wächter des Feuers Äxte und Säbel und die Konkaliten diverse Stichwaffen bei sich. Da sich die einzelnen Waffen bei mehrmaligem Gebrauch abnutzen, sollten so viele Waffen wie möglich gesammelt werden. Wichtig zu bedenken ist, daß es nicht immer angebracht ist, die größten Waffen zu benutzen. Arkhan tut sich z. B. mit dem Schwingen von Sordos' schwerer Streitaxt sehr schwer. In Kämpfen, in denen es auf Wendigkeit ankommt, sollten Sie Säbel oder auch Dolche einsetzen. Shankr-Monster oder am Ende der verwandelte Thanandar lassen sich dagegen nur mit Feuerwaffen beeindrucken.

Zeds Blitz
Diese 44er Magnum gibt Zed Arkhan entweder im Konkalitenkerker, oder sie kann später beim Durchsuchen des toten Zed in der Crypta gefunden werden. Munition dafür bekommen Sie nur, indem Sie das Yong-Spiel gewinnen.

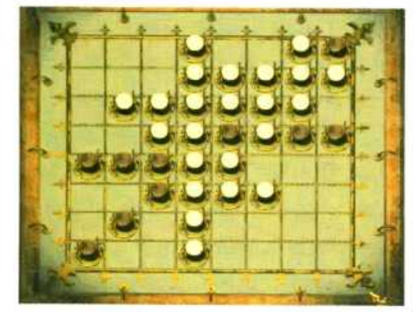
Bleispucker
Diese Gewehre tragen nur Wächter des Feuers bei sich. Gehen Sie nach der Kontamination in den Waffenraum und besiegen Sie dort den Wächter. Die Köcher für die Munition liegen im Labor auf dem Boden. Auch im Labor, auf dem Sideboard, finden sich zwei Bleiplatten, aus denen Sie im Waffenraum am Ofen Bleikugeln herstellen können.

Flammenwerfer
Die wohl effektivste Waffe. Bringen Sie den Waffenplan aus Sordos' Höhle und den Metallgriff aus der Konkalitenhöhle zu Danrys in die Schmiede. Munition findet sich im Turm der Erbauer auf dem Sideboard.

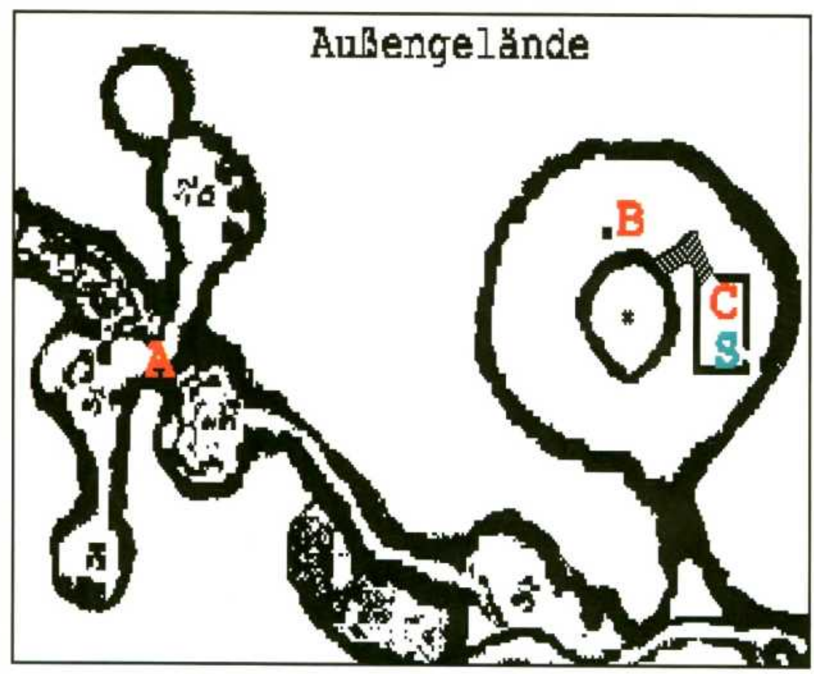
Blitz vom Vorher
Eine sehr effektive Waffe. Sie finden sie an der Wand in der hintersten linken Schlafkapsel im Bunker. Munition erhalten Sie durch Gewinnen im Yong-Spiel von Armal Sadak oder nach Durchsuchen des Skelettes in der Unterwasserpassage.

Kleiner Blitz
Um diese Pistole zu bekommen, müssen Sie – in der hellen Welt – im Bunkergelände Kalhi von ihrem Angreifer befreien. Zum Dank gibt sie Ihnen die Waffe mit etwas Munition.

Auf einen Blick:
- Karte Außengelände
- Unterstadt – Der Garten Eden
- Ober- und Unterstadt – Das Geheimnis der Grabstätte
- Gesucht und gefunden



Reversi: Die Spielsteine des Gegenspielers müssen von jeweils zwei eigenen diagonal, horizontal oder vertikal eingeschlossen sein.



A Unterwasser, B Kristallbusch, C Leonas Baumhaus

Unterstadt – Der Garten Eden

- durch den Konkalitentunnel zur Leiter ins Wasser gehen, Tauchanzug anziehen und Leiter runterklettern
- bewaffnen (keine schwere Waffe) und Wassermonster töten, durch das Tor gehen und gleich links Skelett untersuchen = Munition für Blitz vom Vorher
- am Ende des Ganges über Treppe nach draußen gehen und beide Monster töten; aus der Felsnische toten Fisch holen
- durch den Morast um die Felszunge herumgehen und durch Bogen den Garten Eden betreten
- zum Bergkristall gehen und mit Eispickel ein Stück abschlagen
- ans Wasser gehen und Seemonster töten, falls genug Lebensenergie, vom Wasser trinken = Reduzierung des Bösen
- über die Treppe zum Baumhaus hochgehen und mit Leona ausführlich reden
- durch das Wasser zurück in den Konkalitentunnel, Anzug ausziehen (in die Hand nehmen) **(Savegame 6)**

Ober- und Unterstadt – Das Geheimnis der Grabstätte

- zur Oberstadt und dort in Rylsadhars Arbeitszimmer gehen
- mit dem Kristallschlüssel Geheimtür öffnen
- von den Tischen Aufzeichnungen und Zeichnungen nehmen
- zum Teleskop gehen: Aggressivmodus: Teleskop verrücken, Normalmodus: großen Schlüssel nehmen, Raum verlassen
- ins Wachgebäude und dort zu Bogdaran gehen, neue Bleispucker-Kocher mitnehmen; im Kampfmodus ihm drohen, bis er bereit ist, zu helfen, Bogdaran Objekt vom Vorher geben; Raum verlassen, nach ca. 2 Minuten zurückgehen und Bogdaran ansprechen = verlangt, daß Arkhan Delia holt
- auf dem Zentralplatz mit sterbendem Wachmann reden, durchsuchen = Axt
- in die Unterstadt zu Delia gehen, mit ihr sprechen (falls Arkhan schon in Stufe 3 verwandelt ist, zuvor entweder Elixir trinken

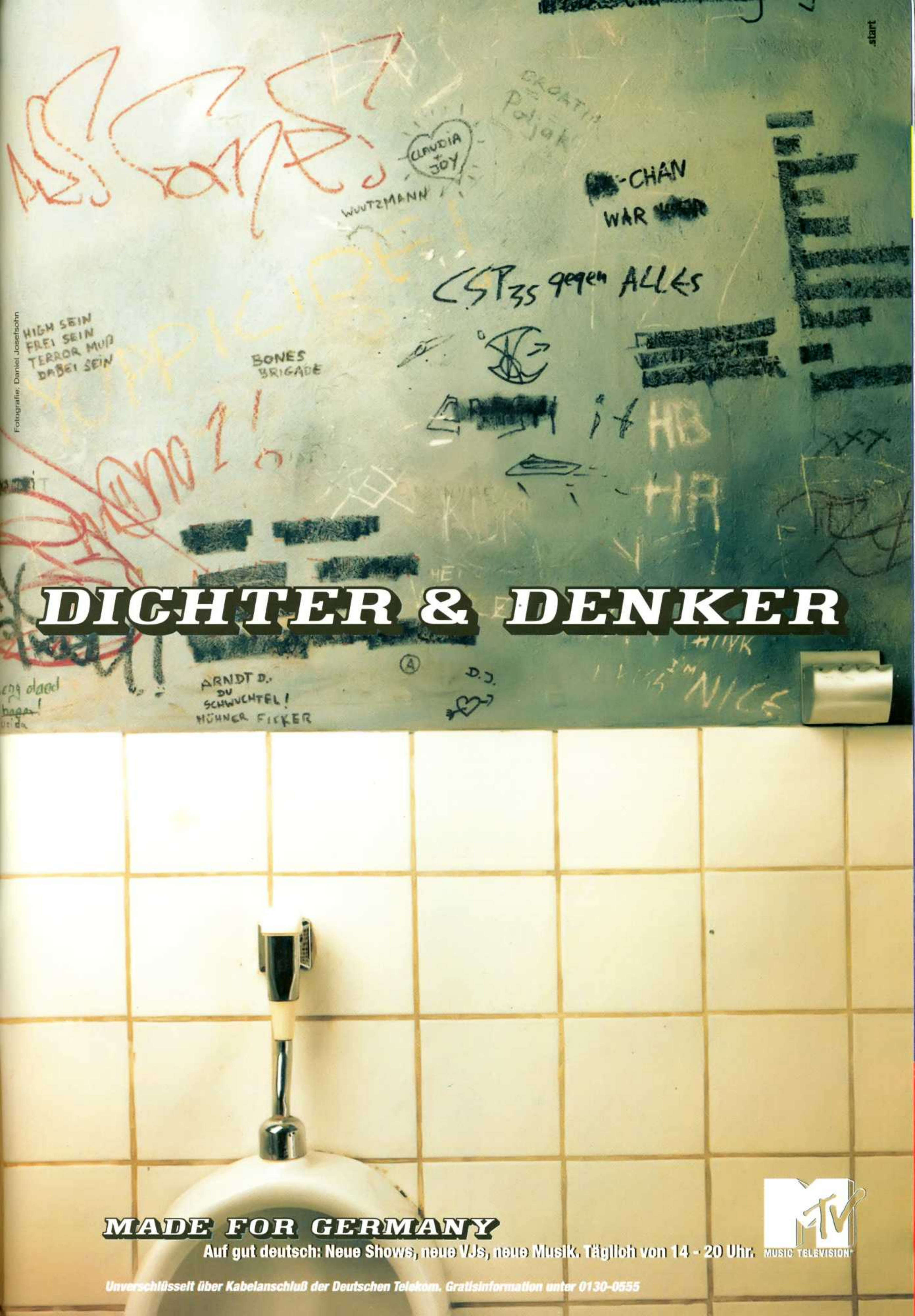


Im Skelett versteckt findet sich etwas Munition für den Flammenwerfer.

GESUCHT UND GEFUNDEN

Wichtige Gegenstände in der Reihenfolge, wie sie gefunden werden können.

Gegenstand	Fundort
Kleidung, Säbel	Schlafraum
Feldflasche, Faß mit Stohll	Wachgebäude untere Halle
Pergament	Rylsadhars Arbeitszimmer, unter dem Bett
Lochkarte für Horn	Bibliothek, Geheimlade
Spiegel vom Vorher	Bibliothek, CD-Ständer
Bogdarans Schlüssel	Labor, oben auf Sideboard
Bogdarans alte Uniform	Labor, unten in Truhe
Gefängnisschlüssel	Gefängnisvorraum, trägt Wache
Eispickel	Schmiede, auf Sideboard
Brustbarn	Dorfplatz, Bild rechts von der Schmiede
Sordos' Dokument	Sordos' Höhle, in Truhe
Waffenplan	Sordos' Höhle, trägt Sordos
Sordos' Schlüssel	Sordos' Höhle, trägt Sordos
Roter Schlüssel	Sordos' Höhle, trägt Thanandar
Metallgriff	Konkalitenhöhle, zwischen den Fässern
Stilett	Dhorkans Büro, im Schreibtisch
Schlüsselring	Loris Zimmer, wird übergeben
Sauerstoffflasche	Krankenhaus, im OP-Raum auf Sideboard
Bauplan	Turm der Erbauer, auf Sideboard
Kristallstab glatt	Turm der Erbauer, von Bandor
Kristallstab, rechts angeschliffen	Gefängniszelle, unter dem Bett
Kristallstab, links angeschliffen	Bunkergelände, trägt Dhorkan
Karte vom Vorher	Bunkergelände, trägt Dhorkan
Unbekanntes Objekt vom Vorher	Bunker, hinter Platte neben Tür
Kanister	Bunkergelände, neben Treppe
Metallhelm	Schutzwall, von Lodar übergeben
Yong-Spielstein	Schutzwall, trägt Lodar
Kristallsplitter	Garten Eden, an Kristallbusch
Aufzeichnungen	Rylsadhars Geheimraum, auf Sideboard
Runka-Zeichnung	Rylsadhars Geheimraum, auf Sideboard
Großer Stahlschlüssel	Rylsadhars Geheimraum, unter Teleskop
Propellerflügel	Kleiner Platz (Oberstadt), neben Brunnen
Propeller	Zentralplatz, nach Explosion neben Krater


DICHTER & DENKER
MADE FOR GERMANY
Auf gut deutsch: Neue Shows, neue VJs, neue Musik. Täglich von 14 - 20 Uhr.
MUSIC TELEVISION
Unverschlüsselt über Kabelanschluß der Deutschen Telekom. Gratisinformation unter 0130-0555
Fotografie: Daniel Josefsohn
.start



Auf einen Blick:
- **Oberstadt – Explosion, Zugang zur Grabstätte**
- **Die Finsternis im Weltennetz**
- **Energie erhöhen – Das Böse lindern**

Sollte es Ihnen nicht möglich sein, das Böse auf Stufe 2 zu reduzieren, müssen Sie Bogdaran töten, ihm das Reagenzglas abnehmen und das Objekt vom Vorher selbst präparieren.

oder zum Garten Eden gehen, um Krankheit zurückzustufen)
- beim Rausgehen verwandelten Mahor töten; hinter der Theke Fleisch und Schale mitnehmen
- in der Halle des Wachgebäudes Shankr-Monster töten (Blitz vom Vorher)
- Delia zu Bogdaran bringen, ihn nochmals ansprechen = ölgetränktes Objekt vom Vorher = Sprengkörper
- zum Zentralplatz gehen und das Brunnengitter inmitten des Platzes mit dem großen Stahlschlüssel aufschließen **(Savegame 7)**



Nachdem Sie die Granate in den Brunnenschacht geworfen haben, müssen Sie so schnell wie möglich wegrennen. Danach geht Arkhan dann automatisch in Deckung.

Oberstadt – Explosion, Zugang zur Grabstätte
- die Granate in den Brunnen werfen und schnell wegrennen – egal in welche Richtung
- nach der Explosion die Treppe zum kleinen Platz runtergehen und neben dem Brunnen das Propellerblatt aufheben; Treppe wieder hochgehen
- um den Krater herumgehen und Propellerblatt an Propeller befestigen
- alle übriggebliebenen Tränke und Nahrungsmittel aufbrauchen
- vorne an den Propellerstab stellen, Aggressivmodus: Propellerstab hochheben = Flug in die Tiefe
- ganz nach rechts in die erste Grabkammer hineingehen
- links und rechts vom Eingang Steinräder laut Aufzeichnung und Zeichnung aus Rylsadhars Geheimraum einstellen: links: Runka – Sonne – Beschützen, rechts: Planeten – Zerstören – Shankr; gelben Hebel ganz rechts ziehen = Tür zum Labyrinth öffnet sich
- den Weg durch das Labyrinth finden **(Savegame 8)**





Stellen Sie mit Hilfe von Rylsadhars Runkazeichnung die Hebel ein und betätigen Sie dann den gelben Griff ganz rechts.

DIE FINSTERNIS IM WELTENNETZ

Internet Info

Compuserve: GO GAMERS - Tips & Tricks von Usern
GO GAMBPUB - MicroProse (Support)
ID 101636,1650 (Andrea)

Internet: **http://www.darkearth.com (Kalisto)**
- Spielvorstellung, Story, Review, Gästebuch, Spielkonzept

http://www.microprose.com
- Infos, Support

Mailbox: 0 52 41 / 94 64 - 84
Hintline: 0 52 41 / 94 64 - 80 (Mo + Mi 14 - 17 Uhr)

ENERGIE ERHÖHEN - DAS BÖSE LINDERN



Energie erhöhen

Fläschchen .Sideboard in Rylsadhars Arbeitszimmer, Dhorkans Büro im Schreibtisch
Fleisch .....Schlafraum, hinter Theke in Silver Bar, Händlerin
Kartoffel, Gemüse, Wurzel, Fisch ....Händlerin
Fisch ....Höhle am Ufer vor Garten Eden
Ratten ....im Aggressivmodus drauftreten

Die Händlerin gibt Arkhan Nahrungsmittel im Tausch gegen Teller, Trinkgefäß, leeren Flakon und Schale.

Das Böse lindern

Linderung verschafft der Trunk von Thanandar. Viel effizienter dagegen ist es, das Wasser aus dem See im Garten Eden zu trinken, wobei allerdings der Energiebalken abfällt – also Vorsicht.

Arkhans Erscheinung ist abhängig vom Infizierungsgrad. Da der Zeitfaktor im Spiel keine unerhebliche Rolle spielt, ist es von Zeit zu Zeit nötig, den Energiebalken aufzustocken bzw. den Grad der Krankheit zu lindern.



Vergriffene Ausgaben können per Coupon nachbestellt werden.

STAR WARS Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

☐ SW 1 ☐ SW 2 ☐ SW 3 ☐ SW 4 ☐ SW 5 ☐ SW 6 ☐ SW 7

So geht's: Alle Lieferungen **nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Heft zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig).** Bitte kein Geld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.

SW / PCG



Auf einen Blick:
- **Besonderheiten**



Vorsicht vor den Klingen. Ducken Sie sich unter den Klingen durch Betätigen der SPACE-Taste.

- in die nächste Grabkammer nach links gehen; verwandelten Thanandar mit einer Feuerwaffe entkräften, dann mit einer wendigen Waffe bekämpfen (beides immer wieder wiederholen). Danach durch abwechselndes Betätigen der Hebel die Lichter in die korrekte Position bringen: links: unten, rechts: oben = Eingang zur Grabstätte geöffnet **(Savegame 9)**

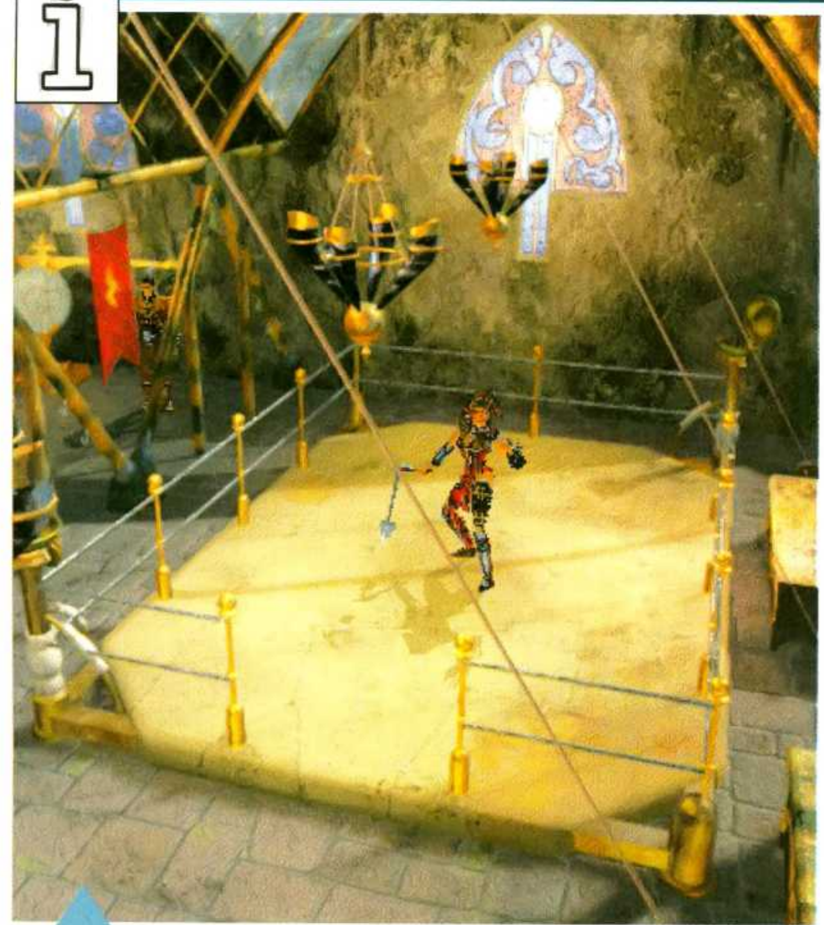
Noch ein Hinweis zum Schluß: Sie sollten sich Zeit nehmen für alle Aktionen, die Sie ausführen. Zwar ist Dark Earth selten unfair, doch das Spiel ist zum Durchhetzen einfach zu stimmungsvoll.

Andrea von der Ohe



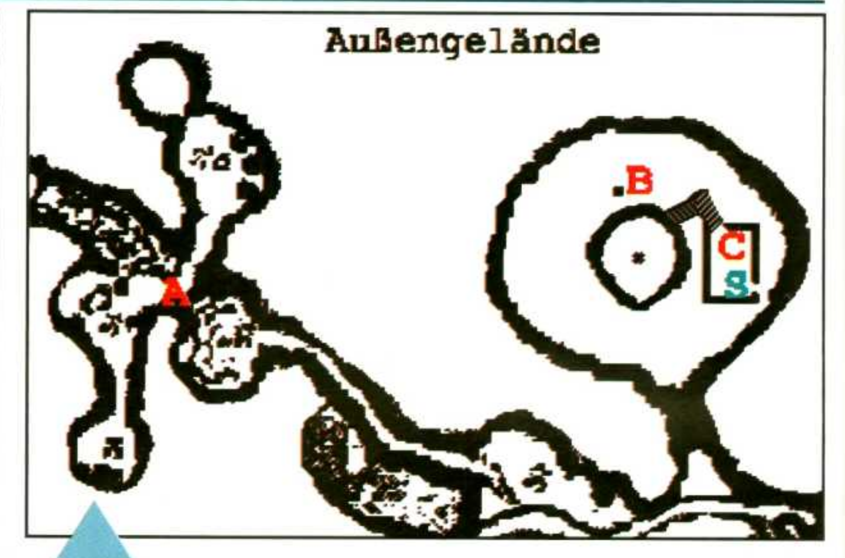
Versuchen Sie, durch Betätigen der Hebel die richtigen Lichter aufleuchten zu lassen, damit der herausströmende Lichtstrahl Thanandar tötet.

BESONDERHEITEN



Am Anfang des Spiels können Sie auf den Dachboden gehen. Dort erhalten Sie von Phedoria und Zed Kampfpraxis.

Durch Töten von Lodar auf dem Schutzwall erhalten Sie einen Spielstein. Bringen Sie diesen Armal Sadak, und er wird etwas gemäßigter spielen. Gewinnen Sie mehrmals, erhalten Sie diverse Waffenmunition.



Sollten Sie einen der drei Teile für den Kristallschlüssel nicht beschaffen können, so bringen Sie Danrys den Kristallsplitter aus dem Garten Eden und zeigen ihm die anderen beiden Kristallstäbe. Er fertigt dann aus dem Rohstein das fehlende Stück an. Bei fortgeschrittener Spielzeit wird Danrys ermordet. Schalten Sie den Schleifstein in der Schmiede an, und Arkhan kann das Teil dann selbst anfertigen.

Gelingt es Ihnen, die Borks im Konkalitenkerker zu besiegen, können Sie mit dem gefundenen Schlüssel die Zelle aufsperren. So erhalten Sie die 44er Magnum von Zed schon früher im Spiel.



Um die Crypta zu öffnen, brauchen Sie den roten Schlüssel von Thanandar und die Lochkarte aus der Geheimlade in der Bibliothek. Bei fortgeschrittener Spielzeit hat Thanandar die Crypta schon geöffnet, und beide Gegenstände sind nutzlos.

Der letzte Kampf mit Thanandar, zum Shankr-Monster mutiert, ist sehr schwer. Anstatt ihn zu töten, entkräften Sie ihn immer wieder mit einer Feuerwaffe und öffnen Sie schnell das weiße Tor. Der dann ausströmende Lichtstrahl tötet das Monster.

Auf der Heft-CD finden Sie modifizierte Spielstände, die das Vorankommen ein wenig erleichtern.

Auf einen Blick:
- Erste Tips für Szenarien und die Kampagne
- Überlegenheit auf See
- Die Vorgabe
- Ökologische Ausgangslage
- Rohstoffe, Industrieprodukte und Geld
- Erste Entscheidungen

Was wäre gewesen, wenn...? Diese oder ähnliche Fragen stellt sich gewiß mancher Historiker immer wieder, wobei nur eines sicher ist: So gut durchdacht die Antworten auch sein mögen, ändern wird sich an der Vergangenheit nichts mehr. Drehen Sie doch einmal selbst ein bißchen an dem Rad der Geschichte herum, Mindscape liefert Ihnen dazu das herausfordernde Imperialismus, und wir zeigen Ihnen jetzt, wie's geht.

IMPERIALISMUS

Imperialismus liefert drei historische Szenarien aus dem Europa der Zeit zwischen 1820 und 1890. Sie haben die Wahl, ob Sie Frankreich nach den verlorenen Kriegen Napoleons zu neuer Macht führen, ob Sie die Einheitsbewegung der Deutschen beschleunigen oder ob Sie das Deutschland des ausgehenden 19. Jahrhunderts zu einer Seemacht entwickeln. Wenn Sie lieber von ganz vorne beginnen, können Sie auch das tun: Eine fiktive Welt wartet darauf, von Ihnen erobert zu werden. Für diesen Lösungsweg wurde exemplarisch das Szenario „Überlegenheit auf See" gewählt, die grundsätzlichen Strategien gelten aber natürlich für alle Aufgabenstellungen..

Erste Tips für Szenarien und die Kampagne

- Wie immer bei solch komplexen Spielen muß der erste Ratschlag lauten: Lesen Sie das Handbuch und spielen Sie die sieben Tutorials durch. Nur auf diese Weise werden Sie schnell mit der an sich einfachen Bedienung vertraut und vermeiden unnötigen Frust durch überflüssige Fehler.
- Machen Sie es sich zur Angewohnheit, zu Beginn jeder Runde den Bildschirm „Diplomatie" zu checken. Wichtige Ereignisse werden von Ihren Ministern kommentiert, aber die oft spielentscheidenden Verbesserungen bzw. Verschlechterungen in der Beziehung zu einem anderen Land lassen sich nur so frühzeitig erkennen.
- Vergeuden Sie niemals Ressourcen in den Ausbau eines Industriezweiges, wenn die stetige Lieferung des Rohstoffes bzw. der Halbfertigware (z. B. Bauholz) nicht gewährleistet ist.
- Überlegen Sie sich gut, wo Sie Ihre neuen Handelsniederlassungen gründen. Oftmals verfügt der Staat nicht über die von Ihnen gewünschten Rohstoffe, oder Sie verärgern eine andere Großmacht und müssen viel zu früh einen Krieg führen.
- Seien Sie immer skeptisch, wenn Ihnen eine andere Großmacht plötzlich ein Bündnis anbietet – das passiert meist dann, wenn diese durch andere bedroht wird. Niemand ist Ihnen böse, wenn Sie ablehnen, jedoch werden sich Ihre Beziehungen drastisch verschlechtern, wenn Sie sich weigern, mit Ihrem Bündnispartner in den Krieg zu ziehen.
- Sollten Sie dennoch auf diese Weise in einen Krieg verwickelt werden, müssen Sie nicht unbedingt ablehnen, weil Sie derzeit noch zu schwach sind. Sie müssen nicht unbedingt aktiv an den Kampfhandlungen teilnehmen – und womöglich ist der feindliche Staat gar nicht in der Lage, Ihnen zu schaden.
- Senden Sie frühzeitig Ihre Prospektoren in entwicklungsfähige Staaten. Nur so erhalten sie alsbald den „Investor", der Ihnen zu Überseeprofiten verhilft und die Chancen einer Angliederung geförderter Staaten an Ihr Imperium nachhaltig steigert.
- Sichern Sie Ihre Kolonien durch Entsendung einer kleinen Streitmacht.



Überlegenheit auf See

(Deutschland, 1882-1915)

Die Vorgabe

Sie sind nun Regent des 2. Deutschen Reiches im Jahre 1882. Deutschland ist mit Rußland, Österreich und Italien verbündet und lebt mit den anderen europäischen Nationen in friedlicher Koexistenz. In jedem Land besitzen Sie eine Handelsniederlassung oder eine Botschaft. Die Industrie ist relativ gut ausgebaut, und es stehen Arbeitskräfte en masse zur Verfügung. Sogar eine kleine Armee ist vorhanden, mit der zumindest ein erster Angriff, der zu diesem Zeitpunkt nur von Frankreich zu befürchten wäre, zurückgeschlagen werden kann. Außerdem verfügen Sie auch bereits über die notwendigen Spe-



Bereits im Jahre 1905 hat die Industrie einen Standard, der nicht mehr verbessert werden muß, das zeugt von gutem Management. Ab sofort können Sie in Maßen mit der Militär-Produktion beginnen.

NATIONALANZEIGER

Industrie: 100 — Sommer, 1882

Bündnis mit Ottomanisches Reich

Die Führer Deutschland und Ottomanisches Reich haben einen Vertrag unterzeichnet, der sie zu Verbündeten macht. In einer Rede beim nach der Unterzeichnung stattfindenden Bankett sagte der Regierungschef Deutschland, "Wir leben in einer feindlichen Welt, und in einem solchen Umfeld ist es wichtig, Freunde zu haben, die sich für einen einsetzen." Ob sich die beiden Länder an ihr Versprechen halten werden oder nicht, bleibt abzuwarten.

Börse: Abwärtsspirale?

Wertpapieranalytiker melden wachsende Frustration mit der

Pakt von Deutschland unterzeichnet

Im Rahmen größerer diplomatischer Anstrengungen wurde von Deutschland ein Nichtangriffspakt mit Dänemark und Schweden unterzeichnet. Politische Experten sehen dies als einen Versuch Deutschland, die Handelsbeziehungen zu stärken, obgleich der Außenminister Deutschland behauptet, dass der Pakt "...lediglich dem Weltfrieden dient".

Neue Gewerkschaft proklamiert

Der Gewerkschaftsaktivist und Autor politischer Schriften Karl Marx gab die

Große Männer brauchen große Hüte

Der Cowboyhut, wegen seiner Größe auch unter dem Spitznamen "Zehn Gallonen Hut" bekannt, ist ein Verkaufsschlager der alle Erwartungen übertrifft. Dieser Hut ist sehr beliebt bei Abenteurern und Cowboys, aber gewinnt auch in den Städten immer mehr Liebhaber. Hutmacher John B. Stetson glaubt das dieser Stil der beliebteste der Welt werden wird.

Würzige Speisen ideal für warmes Klima

Der berühmte Gourmand und kulinarische Journalist Matthias A. Goldt hat eine definitive Antwort auf die

Wenn Sie auf Krieg aus sind, müssen Sie nur dieses Bündnis eingehen, da alle vom PC gesteuerten Spieler ganz wild darauf sind, sich diese schwächste aller Großmächte anzueignen.

zialisten, die Sie benötigen, um das Land weiter zu entwickeln. Nur mit dem Geld sieht es nicht so gut aus. Bevor Sie also beginnen, große Weltpolitik zu betreiben, muß erst einmal für die finanzielle Grundlage gesorgt werden.

Ökologische Ausgangslage

Lassen Sie Ihren Blick über die Karte schweifen: Sie stellen fest, daß Ihr Land mit Agrarflächen, Wäldern und einigen Bodenschätzen gesegnet ist. Das nützt jedoch noch nicht viel, da Ihr Transportsystem noch nicht in der Lage ist, die verfügbaren Rohstoffe zur weiteren Verarbeitung an die Industrie zu liefern. Insbesondere die Agrarerzeugnisse (Nahrung und Viehzucht), die Schaffarmen (Wolle) und die Holzwirtschaft liegen weitab vom nächsten Verladebahnhof. Außerdem sind die meisten dieser Einrichtungen auch noch auf einfachstem Niveau. Als nächstes wird deutlich, welche Ressourcen nicht in ausreichender Menge vorkommen und, zumindest bis auf weiteres, importiert werden müssen: Eisen und Kohle (wobei zur Kohle angemerkt werden muß, daß sich die SSI-Designer hier wohl nicht ganz an die tatsächlichen Gegebenheiten hielten, da Kohle in Hülle und Fülle vorhanden war). Ein Blick auf die großen Städte verrät, daß auch diese zumeist nicht an das Schienennetz angeschlossen sind und natürlich auch nicht über Bahnhöfe verfügen. Das bedarf der Erwähnung, da eine angeschlossene Stadt mit Bahnhof nach einigen Runden beginnt, Rohstoffe und später sogar fertige Erzeugnisse zu liefern.

Schließlich bleibt noch festzustellen, daß es weder Erdöl noch Pferde in diesem unserem Lande gibt – zwei wesentliche Faktoren zur aktuellen und künftigen Gestaltung einer schlagkräftigen Armee. Es gibt also viel zu tun.

Rohstoffe, Industrieprodukte und Geld

Sie können das Spiel auf vielen Wegen gewinnen – aber auch verlieren. Ob Sie sich nun sofort über einige schwache Nachbarn herfallen oder ob Sie eher versuchen, ein Kolonialreich mit friedlicher Diplomatie zu errichten: Alles hängt davon ab, daß die entsprechenden Rohstoffe – just in time – vorhanden sind. Ohne Kohle und später Öl keine Handels- und Kriegsmarine, ohne Stahl keine Armee, ohne Pferde keine Kavallerie und Artillerie, ohne Öl keine modernen Waffen und ohne Nahrung kein Volk. Über allem steht natürlich das Geld, das ohne Waren (Textilien, Möbel, Waffen, Nahrung und Werkzeuge) nicht in nennenswertem Umfang verdient werden kann. Ohne Geld können Sie keine Armee aufbauen oder erhalten, keine Auslandsinvestitionen tätigen und keine Importe bezahlen. Ohne Geld ist der weitere Ausbau des Landes unmöglich. Die Qualifizierung Ihrer Arbeitskräfte entfällt, was in der Konsequenz wiederum den Aufbau einer Armee vereitelt. Die Ausbildung von Spezialisten muß unterbleiben, und neueste Erfindungen können nicht angeschafft werden. Also ist es zunächst völlig egal, welchen Weg Sie einschlagen werden: Sowohl als Kriegsherr als auch als friedlicher Landesvater müssen Sie dafür Sorge tragen, daß Ihre Industrie blüht, das Volk satt wird, die Arbeitnehmerschaft gut ausgebildet ist und Ihre Soldaten bezahlt werden.

Erste Entscheidungen

Entsenden Sie Ihre Spezialisten, die für die Entwicklung der Äcker, der Wälder und der Viehzuchtbetriebe zuständig sind, zunächst in Gegenden, die bereits durch einen Bahnhof erschlossen wurden. Las-





Zwei starke Marineeinheiten blockieren den gesamten Handelsverkehr des Feindes. Solche Maßnahmen verkürzen jeden Krieg enorm.



Um den Vormarsch der Armee mit Nachschub zu unterstützen, sollten die Schienenwege an die Ihres Landes angeschlossen werden.

Auf einen Blick:
- Das erste Geld
- Schneller Reichtum und weiterer Industrieausbau
- Logistik
- Transport und Militär



Wenn die Einheiten erfahren sind, brauchen Sie nicht mehr viele.



Ziel erreicht im Jahre 1915: stabile Verhältnisse mit allen Nachbarn und vor allem mit Rußland.



Teure Erfindungen bringen fast immer große Fortschritte.



Hier wird man in Rumänien, Albanien und Libyen fündig.

sen Sie sie jedoch vorerst nur dort tätig werden, wo noch überhaupt nichts gemacht wurde, da jede höhere Stufe deutlich mehr Geld kostet, wovon ja noch nicht viel da ist. Nun setzen Sie den Ingenieur ein, wobei Sie hier etwas vorausplanen sollten:

- Wo stehen bereits entwickelte Betriebe, die jedoch noch nicht mit dem Schienennetz verbunden sind?
- Welche Gegend birgt Ressourcen, die dringend benötigt werden (Holz, Baumwolle), um Geld zu verdienen?
- Wo gibt es Ressourcen in der Nähe einer Schienenstrecke, jedoch ohne Bahnhof?

Schon alleine aufgrund der Vielzahl der Aufgaben empfiehlt es sich, von Beginn an einen weiteren Ingenieur auszubilden und ab dem zweiten Zug einzusetzen.

Das erste Geld

Wie schon erwähnt, werden Sie schon bald über einen Rohstoff in großen Mengen verfügen: Holz. Daraus werden völlig verschiedene Dinge hergestellt:

- Segelschiffe (eine Komponente)
- Eisenbahnschwellen, um Transportkapazitäten zu erweitern
- Bauholz, um Industrieausbauten durchzuführen
- Möbel
- Papier

Wenn man einmal von den Segelschiffen absieht, handelt es sich also durchweg um außerordentlich wichtige Bereiche. Ohne Papier keine Weiterbildung Ihrer Arbeiter, ohne Schwellen kein Transport, ohne Transport überhaupt nichts, ohne Industrieausbau baldige Pleite, ohne Möbel sehr wenig Einnahmen. Ihre erste Investition, bezogen auf den Ausbau Ihrer Industrien, sollte deshalb in die Erweiterung Ihres Sägewerkes fließen. Die Möbelfabrik kann vorerst so bleiben, wie sie ist, und wird erst während der nächsten Züge, wenn die Zulieferung durch Bahnhofs- und Schienenbau langsam größer wird, stufenweise ausgebaut, wobei sie immer eine Nummer unter der Kapazität des Sägewerkes bleiben kann; schließlich wird jede Menge Bauholz für den Ausbau des Transportwesens benutzt. Lassen Sie nun während der ersten Runden ca. 2/3 des Holzes zu Möbeln verarbeiten, die Sie anschließend im Handelsfenster auf dem Weltmarkt feilbieten. Den Rest verwenden Sie für den Ausbau des Transportnetzes.

Schneller Reichtum und weiterer Industrieausbau

Verkaufen Sie also alle Fertigprodukte, die Sie herstellen können, und importieren Sie, was Sie dazu benötigen, selbst jedoch nicht in ausreichender Menge besitzen. Vermutlich werden das die Rohstoffe Baumwolle, Kohle, Eisen und Öl sein. Hängen Sie im Weltmarktfenster also Ihre Schildchen aus und bieten dafür Hemden, Möbel und Werkzeuge an. Anstelle des Öles, das erst in den 90er Jahren langsam wichtiger wird, können Sie zunächst Pferde kaufen. Bereits nach wenigen Runden sollten Sie über ein üppiges Finanzpolster verfügen, das es Ihnen erlaubt, hin und wieder mit der Produktion von Stahl und Stahlprodukten auszusetzen und dafür Transportkapazitäten zu bauen. Wenn der Zustrom der Grundstoffe stimmt, kann nun mit dem schrittweisen Ausbau der jeweiligen Industrie begonnen werden. Übrigens: Sie brauchen kein Kraftwerk; verwenden Sie die dafür notwendigen Ressourcen lieber für einen anderen Zweig Ihrer Produktion.

Logistik

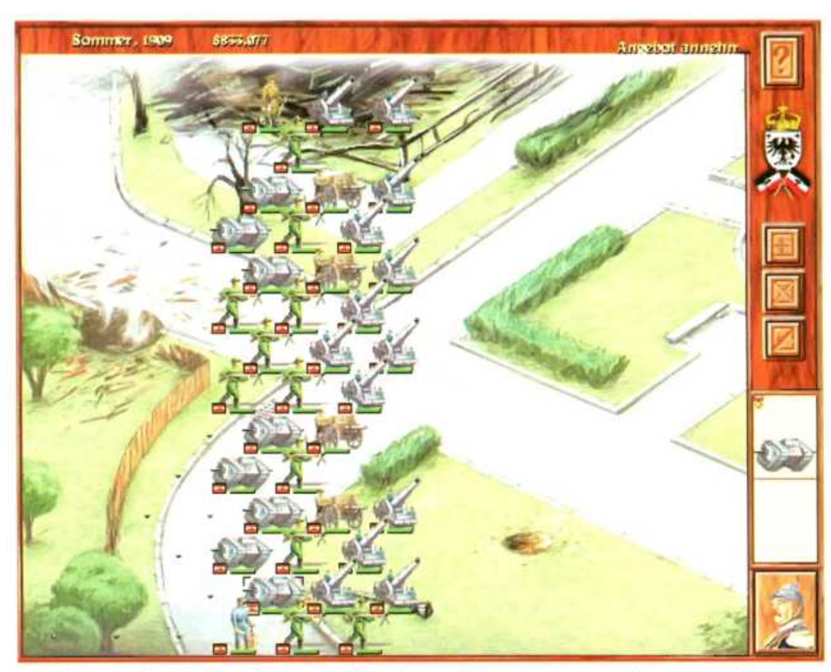
Der Ingenieur baut die Gleise und die Bahnhöfe; im Industriefenster entscheiden Sie, wieviele Züge und Waggons hergestellt werden, die dann auf diesen Schienen rollen und Rohstoffe, Güter sowie Truppen an ihre Bestimmungsorte bringen. Solange alle Balken des Transportfensters auf „grün" stehen, ist alles in Ordnung: Die Bevölkerung hat genug zu essen, und der Rohstoffnachschub deckt die Verarbeitungskapazität der jeweiligen Industrie ab. Wenn Sie den Mauszeiger über einen solchen Balken bewegen, erscheint eine Mitteilung, wieviel von dem jeweiligen Gut gerade auf Lager ist und was davon pro Zug benötigt wird. Nehmen wir einmal an, es werden 26 Einheiten Vieh benötigt, um Ihr Volk zu ernähren, und Sie haben davon 50 Einheiten auf Lager. Ihre Sägemühle könnte 28 Einheiten Holz verarbeiten, erhält jedoch nur 24. Nun setzen Sie einfach die



Alles ruhig im Jahre 1908. Dennoch ist Vorsicht geboten, da England immer noch wegen eines verlorenen Krieges schmollt.



Die zu erobernde Hauptstadt des Feindes ist selbstverständlich immer am stärksten gesichert...



...aber technisch scheinen die Angreifer etwas mehr up to date zu sein als die berittenen Verteidiger.

Viehlieferungen um 4 herab, die Sie dem Holztransport zuschlagen. Es ist einfach auszurechnen, wie lange das gehen würde, bevor eine „Viehknappheit" die ganzheitliche Ernährung Ihres Volkes gefährdet. Kurz: Checken Sie am Ende jeder Runde Ihren Transportbildschirm, um die jeweils richtigen Prioritäten festzulegen. Nachdem Ihre Ingenieure fleißig dabei sind, Schienen und Bahnhöfe zu bauen, und Ihre Agrar- und Forstspezialisten bald für vermehrten Zustrom sorgen, sollten Sie von Beginn an jede Runde etwas an der Leistungsfähigkeit Ihres Transportsystems verbessern und jeweils 1/3 Ihrer Bauholz- und Stahlproduktion hierfür verwenden. Wenn Sie die ersten Einnahmen erzielt haben und ersichtlich ist, daß die nächsten Runden auch ohne weitere Geldzuflüsse überstanden werden können, verbauen Sie die gesamte Stahl- und Holzproduktion im Transportwesen. So sind Sie den tatsächlichen Warenströmen immer etwas voraus und sammeln auch Vorräte in den Überschußzweigen an. Eine andere Art des Transportes nimmt Einfluß auf Ihren monatlichen Warenumsatz: die Handelsmarine. Je mehr Schiffsraum zur Verfügung steht, desto mehr Waren können Sie pro Runde am Weltmarkt verkaufen und importieren. Warten Sie jedoch mit der Vergrößerung, bis Sie auch entsprechende Produktionen aufgebaut haben.

Transport und Militär

Um sich Respekt bei den anderen Völkern zu verschaffen, braucht auch der friedliche Regent eine starke Armee, die natürlich dort eingesetzt werden sollte, wo ein Feind droht. Mit der Eisenbahn geht das immer von einer Runde zur nächsten, egal wo, vorausgesetzt, die Transportkapazität reicht aus, um die Armee zu befördern. Es ist sehr ärgerlich, wenn ein riesiges Heer in Ostpreußen steht, während im Westen zwei Regimenter leichter Infanterie eine Provinz nach der anderen einnehmen und über mehrere Runden wichtige Ressourcen dem Feind in die Hände fallen, bis denn endlich der Ersatz aus dem Osten dahermarschiert kommt. Nachdem in diesem Spiel die entscheidenden Schlachten nur mit Armeen gewonnen werden können, die sich aus allen Waffengattungen (Infanterie, Artillerie, Kavallerie bzw. später Panzer) zusammensetzen, kann dem Transportnetz nicht genug Priorität eingeräumt werden. Es geht ganz einfach nicht, daß Sie mehrere Angriffsarmeen aufbauen und unterhalten; es fehlen dazu die Ressourcen, die Arbeitskräfte und, zumindest bis weit ins 20. Jahrhundert hinein, auch das Geld. Mit einer starken Armee, die sofort an jedem Brennpunkt eingesetzt werden kann (das schließt auch Kolonien mit ein), sind Sie gut beraten; für die Grenzsicherung reichen dann einige wenige Regimenter aus. Bedenken Sie, daß die meisten großen Kriege nicht nur durch Mensch und Material gewonnen wurden, sondern auch durch ausreichenden Transportraum. In der Konsequenz bedeutet dies, daß Sie im Falle eines Eroberungskrieges Ihre Ingenieure dazu einsetzen sollten, die Schienenwege der eroberten Provinzen zunächst an die Ihren anzuschließen und dann der Armee hinterherzubauen, da diese fortlaufend mit Nachschub versorgt werden. Je nachdem, wie Ihre Beziehungen zu den anderen Völkern aussehen, können Sie sich einen langen Feldzug vielleicht gar nicht erlauben, da die nächste Kriegserklärung bereits eingetrudelt ist und deshalb Ihr Heer eigentlich schon wieder an einer anderen Front stehen sollte. All diese Gefahren werden



Bis zum Schluß bleiben Kohle, Eisen, Baumwolle und natürlich Öl Mangelware.



Die Investitionen im Ausland beginnen sich zu rentieren. Dazu brauchen Sie Geduld.



Wird eine Stadt ans Schienennetz angeschlossen und erhält einen Bahnhof, wird sie über kurz oder lang selbst Produkte herstellen.

IMPERIALISMUS
DIE HOHE KUNST DER WELTHERRSCHAFT

Auf einen Blick:
- Diplomatie
- Entwicklung kleiner Staaten und Erwerb von Kolonien

mit einem guten Transportsystem weitgehend ausgeschaltet; sehen Sie deshalb dessen Entwicklung als den Dreh- und Angelpunkt einer gut durchdachten Strategie.

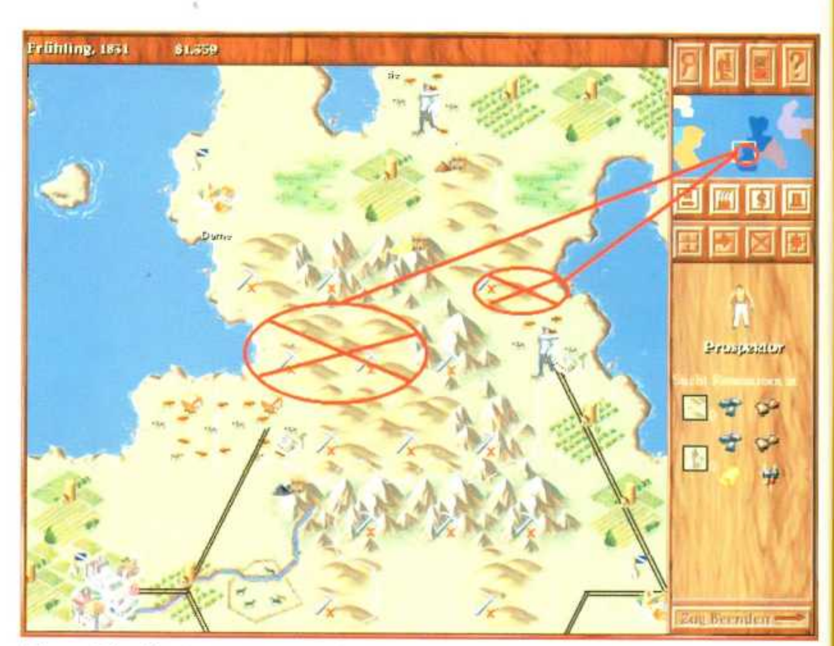
Diplomatie

Wie eingangs erwähnt, sind Sie zu Beginn des Spieles Mitglied in einem starken Bündnis. Das kann sich sehr schnell ändern, wenn Sie zu aggressiv vorgehen oder Bündnisse mit anderen Mächten eingehen, die Ärger mit Ihren jetzigen Partnern haben. Keiner davon wird Ihnen folgen, wenn sie beispielsweise England den Krieg erklären. Im Gegenteil: In einem der Testspiele kam es vor, daß England dem Deutschen Reich den Krieg erklärte, woraufhin Italien und Österreich das Bündnis sofort kündigten. Als dann auch noch Frankreich glaubte, die vermeintliche Schwäche Deutschlands ausnützen zu können, und ebenfalls den Krieg erklärte, kamen nun auch die Italiener zu der völlig irrwitzigen Ansicht, sich nun auch ein Stück aus dem Kuchen sichern zu müssen. Innerhalb von nur vier Runden wurde also aus einem Verbündeten ein Feind. Übrigens lehnten die Italiener sämtliche Friedensangebote sogar dann noch ab, als der deutsch-französische Krieg längst beendet war, Frankreich ein Bündnis mit Deutschland eingegangen war und die Engländer ihre Möbel in Oberbayern bestellten. Erst, als ein kleines Kriegsschiff in der Nordsee seinen Bug nach Süden drehte, lenkten sie ein. Es hätte ja sein können, daß sie sonst gekommen wären, die Fritzen... Schon alleine, um solche Ärgernisse zu vermeiden (immerhin hat Italien eine Runde lang das nur schwach gesicherte Mecklenburg besetzt!), sollten Sie gegenüber Bündnissen eher reserviert sein. Wozu auch? Sie brauchen keine. Wichtiger ist es, mit möglichst allen anderen Nationen einvernehmlich zu leben, denn nur dann ist auch der maximale Absatz Ihrer Waren gewährleistet. Was also sollte Ihr Außenminister tun?
Um den Frieden bzw. die bestehenden Bündnisse zu erhalten, sollte er

- keine Bündnisse mit Staaten eingehen, die mit anderen im Kriegszustand oder kurz davor stehen.
- einer etwaigen Bündnisverpflichtung nachkommen, sofern eine Chance besteht, zu gewinnen oder passiv bleiben zu können (z. B. Rußland gegen das Ottomanische Reich).
- nicht versuchen, kleine Staaten, die bereits durch eine Großmacht kontrolliert werden, durch überhöhte Subventionen „abzuwerben" oder solchen den Krieg zu erklären.
- grundsätzlich nicht aggressiv gegen kleine Staaten vorgehen.
- mit allen kleinen Staaten einen Nichtangriffspakt vereinbaren.

Entwicklung kleiner Staaten und Erwerb von Kolonien

In allen kleinen Staaten, in denen Sie eine Botschaft besitzen, kann zunächst Ihr Prospektor tätig werden. Sobald er Funde zu vermelden hat, bekommen Sie in aller Regel einen Investor, der nun diese Gebiete aufkaufen kann. Außerdem kann er alle land- und forstwirtschaftlichen Liegenschaften erwerben, die noch nicht bearbeitet wurden, in erster Linie Wälder und Baumwollfelder. Nachdem der Investor mit dem jeweiligen Gouverneur einig geworden ist, können diese neuen Besitzungen von Ihren Spezialisten entwickelt werden. Hierbei sind der Bergmann und der Ölarbeiter natürlich besonders wichtig, da diese aus einem Erzvorkommen und Ölfeldern Minen und sprudelnde Ölquellen machen. Nun ist es nicht so, daß diese dergestalt geförderten Staaten Ihre Schätze ganz automatisch an Sie verkaufen. Sie sind, trotz Ihrer Bemühungen, zunächst nichts anderes als ein Bieter auf dem Weltmarkt. Spätestens jetzt schlägt die Stunde Ihres Handels-



Wenn Sie die Kampagne spielen, sollten Sie in so einem Fall neu laden. Bis Sie nämlich die Technologie erhalten, die es ermöglicht, Schienen über Hügel zu bauen, sind Sie pleite, da Ihnen die Vorkommen im Norden des Landes bis dahin überhaupt nichts nützen.

NATIONALANZEIGER

Industrie 94 — Sommer, 1905

Schlechte Nachrichten für Investoren, Boykott in Rumänien

Mehrere große Unternehmen in Deutschland sind gezwungen Investitionen in Rumänien abzuschreiben da diese Nation ihre Grenzen für den Handel geschlossen hat. "Wir haben dort viel Geld ausgegeben" jammerte ein nicht namentlich genannter Investor. "Ich mache das ungeschickte Verhalten der Regierung für diese Misere verantwortlich".

Rumänien ergibt sich Österreich

Die Bevölkerung von Rumänien hat sich Österreich kampflos ergeben. Die einst so stolze Nation hat dem korrumpierenden Einfluß von Österreich nachgegeben und ist nun nicht viel mehr als ein Werkzeug. Der Außenminister sagte vor Vertretern der Wirtschaft, diese müßten damit rechnen Investitionen in Rumänien abzuschreiben.

Lebensmittel knapp in Ottomanisches Reich

In einer an den nationalen Industrieverband gerichteten Rede verlautbarte der Innenminister Ottomanisches Reich, dass das Land in der nahen Zukunft mit Versorgungsschwierigkeiten für Lebensmittel rechnen müsse. Gerüchten zufolge wird der Außenminister während der nächsten Sitzung des Welthandelsrats versuchen, einen Vorrat auf dem Weltmarkt zu erwerben.

Börse: Abwärtsspirale?

Wertpapieranalytiker melden wachsende Frustration mit der Börse. "Es scheint, als würden die Preise nie steigen", jammerte ein verarmter

Stethoskop erfunden

Erstmals in der Geschichte ist es Ärzten möglich, die Töne des menschlichen Herzens genau abzuhören. Die Funktionsweise des neuen Instruments wird als "gleich einer hohlen Röhre"

Riesige orange Ablagerung verblufft Landwirte

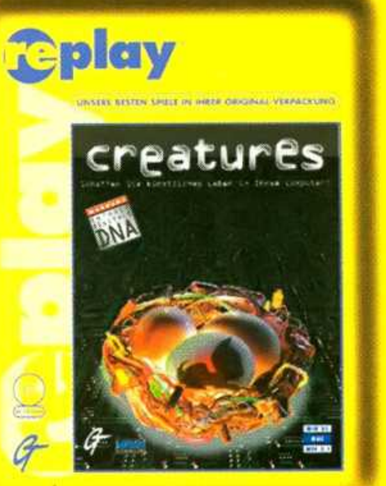
Die Schirmherren der Landwirtschaftsausstellung Deutschland in der

Der Alptraum aller Investoren: Ein gefördertes Land schließt sich einer anderen Großmacht an, alle Mühe umsonst!

ministers, der solchen Ländern die Entscheidung, an wen verkauft und von wem gekauft wird, durch Subventionen erleichtert. Die deutliche und nachhaltige Verbesserung der Beziehung, die Sie ja anstreben, wird maßgeblich mit jedem einzelnen Handel zwischen Ihrem und dem fraglichen Land eintreten. Immer wieder versucht auch eine andere Großmacht mit ähnlichen Mitteln vorzugehen. Im schlimmsten Fall entscheidet sich das gehätschelte Ländchen dann für die andere Macht, und Sie verlieren alle Besitzungen. Die zweite wirkungsvolle Maßnahme ist die direkte Bestechung, am besten Runde für Runde. Je nachdem, wie Ihre finanzielle Ausstattung gerade aussieht, gelten hier die alten Wahlsprüche „Nicht kleckern, klotzen" und „Lieber mäßig, dafür aber regelmäßig". Die erste nette Konsequenz, die aus der Tätigkeit Ihrer Spezialisten erwächst, ist der sogenannte „Überseegewinn", der aus Geschäften entsteht, die der kleine Staat mit den Erzeugnissen Ihrer Besitztümer tätigt. Zu Beginn mag der Ertrag bescheiden sein; später wird er jedoch massiv ansteigen. Der Sinn dieser Aktivitäten besteht natürlich darin, die kleinen Länder mit friedlichen Mitteln zum Beitritt zu bewegen. Beobachten Sie also fortlaufend den Diplomatiebildschirm, um eine eventuelle Verbesserung der Beziehungen festzustellen. Sobald die Beziehung „dunkelgrün" ist, machen Sie Ihr Angebot, indem Sie die „Imperiumsrolle" überreichen. Sie kön-

GT Interactive
Expect the unexpected:





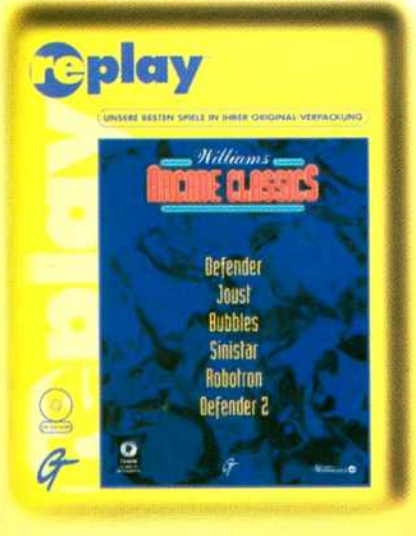
PC Games: 80%



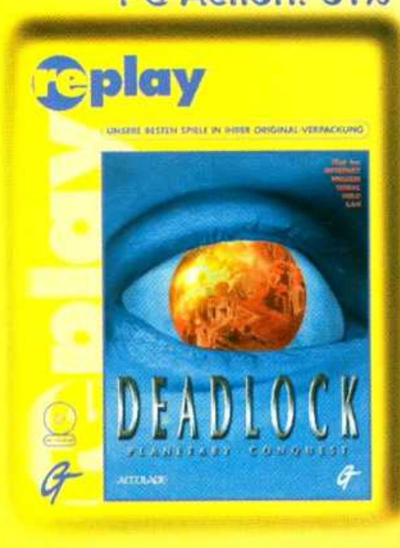
PC Joker: 74%



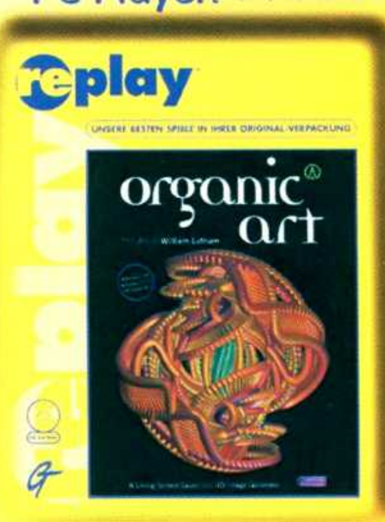
PC Games: 60%



PC Action: 81%



PC Player: * * * * *



Replay: Spiele, für die man nicht bluten muß.

Du wirst Deinen Augen nicht trauen. Du wirst Deiner Erfahrung nicht trauen. Du wirst Deinen Verkäufer umarmen: Denn ab sofort führt er replay, die brandneue und unschlagbar günstige Budget-Line von GT Interactive. Und das bedeutet: Du bekommst unsere besten Spiele zu noch besseren Preisen. Halt also Ausschau nach den Games mit der blau-gelben Hülle – alles Weitere ergibt sich von selbst.



UNSERE BESTEN SPIELE IN IHRER ORIGINAL-VERPACKUNG

Buro X

IMPERIALISMUS
DIE HOHE KUNST DER WELTHERRSCHAFT

Auf einen Blick:
- Wichtige kleine Länder
- Militärwesen und Kriegführung
- Eroberungsfeldzüge

nen dann zu Beginn der nächsten Runde in der Zeitung lesen, ob Ihr Angebot angenommen wurde oder nicht.

Wichtige kleine Länder

Dieses Aufpäppeln kleiner Länder kann sich natürlich schnell zu einem Geldgrab entwickeln, wenn Sie nicht selektiv vorgehen. Es wird nicht möglich sein, alle Länder auf diese Weise zu gewinnen! Beschränken Sie sich also von Beginn an auf folgende:

- Rumänien (vor allen Dingen Öl)
- Albanien (Kohle)
- Bulgarien (Baumwolle)
- Schweden (noch mehr Holz)
- Libyen (Öl)

Geben Sie diesen Ländern von der ersten Runde an 5 oder 10% Subventionen. Später, wenn Sie genug Geld haben, beschleunigen Sie die Vorgänge durch Erhöhung entsprechend. Natürlich bleibt es Ihnen unbenommen, solche Länder auch zu erobern. Beachten Sie dabei aber, daß dies unterm Strich meist deutlich teurer kommen wird als die friedliche Lösung. Wenn überhaupt, kann sich das bei solchen Staaten rentieren, die nebenan liegen, also Holland, Belgien, Dänemark und Schweiz. Andererseits: Was haben diese Länder, was Sie nicht haben? Wäre es nicht besser, friedlich nebeneinander zu leben und sich die Kundschaft zu erhalten? Provinzen kaufen nämlich nichts! In allen Testspielen stellten sich Investitionen in Spanien, Andalusien, Portugal, Serbien und Griechenland letztlich als sinnlos heraus, da sich diese für andere Großmächte entschieden, ungeachtet der Anstrengungen, die unternommen wurden.







Die Pioniere können den Angriff auf die feindliche Artillerie nachhaltig beschleunigen, indem sie direkt davor die Festungsmauer sprengen.

Militärwesen und Kriegsführung

Egal, ob Sie eher friedliebend sind oder den Rest der Welt mit Gewalt unter Ihre Herrschaft bringen wollen: Am Aufbau einer respektablen Streitmacht kommen Sie nicht vorbei, und zwar aus folgenden Gründen:

- Abschreckung: Der Computergegner zieht es vor, gegen schwache Staaten zu Felde zu ziehen.
- Bündnisfähigkeit: Ohne eine starke Armee sind Sie als Bündnispartner nicht attraktiv.
- Notwehr: Oftmals werden Sie ohne eigenes Verschulden in Kriege verwickelt und müssen sich verteidigen.
- Eroberungen: um Ihre „berechtigten Interessen" mit Gewalt durchzusetzen.

Die Miliztruppen, die Ihnen automatisch zur Verfügung gestellt werden, erfüllen keine dieser Aufgaben. Sie dienen im Verteidigungsfall allenfalls als Kanonenfutter. Da der Computer nur dort angreift, wo er auch sicher gewinnt, können Sie eine Provinz, die nur von Milizen gesichert wird, getrost erstmal vergessen, wenn der PC-Feind tatsächlich attackiert. Es muß also ein stehendes Berufsheer aufgebaut werden.






NATIONALANZEIGER

Libyen bleibt unabhängig

Lebensmittel knapp im Ottomanischen Reich

Stahl knapp in Österreich

Das Ergebnis einer zu aggressiven Außenpolitik des computergesteuerten Frankreichs.

Hierzu benötigen Sie Waffen (= Stahl = Kohle+Eisen), Menschen und Pferde (für Kavallerie und gezogene Artillerie). Später werden die Pferde durch Motoren ersetzt, die wiederum Kraftstoff brauchen (= Öl). Außerdem brauchen Sie eine Menge Geld und Papier (= Holz), weil eine moderne Armee gut ausgebildete Leute benötigt. Mit anderen Worten: Um eine starke Armee aufzubauen, entziehen Sie Ihrer Volkswirtschaft praktisch alle lebensnotwendigen Ressourcen. Schon alleine deshalb, weil viele davon während der ersten Jahre gar nicht ausreichend vorhanden sind, müssen Sie in sehr kleinen Schritten vorgehen. Lassen Sie sich dabei nicht von den Einschätzungen des PC, bezogen auf die Stärke anderer Nationen, einschüchtern, da die auch nur mit Wasser kochen. Aus mehreren Gründen empfiehlt es sich, eine Truppe mit allen zur Verfügung stehenden Teilstreitkräften aufzubauen, da aus jeder durch die Modernisierungsmöglichkeit eine erfahrene, moderne Einheit werden kann. So werden aus Kürassieren einmal Panzer, aus schweren Infanteristen MG-Schützen und aus leichter Kavallerie motorisierte Infanterie. Der Unterschied zwischen einer mehrfach ausgezeichneten und einer völlig unerfahrenen Truppe wird im Gefecht deutlich erkennbar: Ein unerfahrenes Regiment schwerer Infanterie verliert durch einen Treffer der feindlichen Artillerie ca. 50% seiner Soldaten und flieht anschließend. Eine Veteranentruppe schlägt sich auch nach mehreren Treffern noch recht wirkungsvoll.

Eroberungsfeldzüge

Wenn Sie in ein fremdes Land einfallen, sollten Sie das immer mit einer sehr starken Armee tun, da bereits eroberte Gebiete auch gesichert werden müssen. Je weiter Sie also voranmarschieren, desto schwächer wird die Armee, da immer dann Teile der Truppe in der soeben eroberten Provinz zurückgelassen werden müssen, wenn mehrere feindliche Provinzen angrenzen. Sie können natürlich den Feldzug auch unterbrechen und warten, bis Nachschub aus der



Auf einen Blick:
- Strategie und Taktik
- Schlußendlich...

Heimat kommt. Das bringt Sie jedoch um den Vorteil, den Gegner schnell zu besiegen, da er in diesen Pausen ebenfalls die Möglichkeit hat, neue Truppen auszuheben. Außerdem sollten Sie, wie schon vorher erwähnt, immer daran interessiert sein, einen Feldzug so schnell wie möglich zu beenden, damit Ihre Truppen auch an anderen eventuellen Brennpunkten eingesetzt werden können. Wenn Sie, aus welchen Gründen auch immer, einen Krieg mit einer anderen Großmacht beginnen, führen Sie ihn auch zu Ende. Es bringt nichts, zur Abschreckung eine Provinz des Feindes zu erobern und dann seinem Friedensgesuch nachzugeben. Einige Runden später geht das Theater von neuem los, und Teile Ihrer Armee sind immer gebunden.

Strategie und Taktik

Die strategischen Voraussetzungen für einen erfolgreichen Feldzug werden in erster Linie von den Transportmöglichkeiten bestimmt, die bereits weiter oben erörtert wurden. Ganz nachhaltigen Einfluß auf die Länge eines Feldzuges kann Ihre Kriegsmarine nehmen, indem sie den Handel der feindlichen Nation blockiert. Je stärker Ihre Marine, desto weniger Waren kommen durch. Der Feind verdient also kein Geld mehr und erhält auch keine Rohstoffe, die er ebenso dringend braucht wie Sie. Zur Taktik in diesem Spiel ist wenig zu sagen, da alle Schlachten nach demselben Muster verlaufen: Die Artillerie trifft immer und meist sehr wirkungsvoll. Sie ist das Rückgrat der Schlacht. Ihre Infanterie ist bis zur Einführung der Panzer die Angriffstruppe schlechthin, während die schwere Reiterei nur auf angeschlagene und die leichte ausschließlich auf fliehende Feinde angesetzt werden sollte.

Gehen Sie bei einem Angriff nach diesem Muster vor:

1) „Billige" Inf.-Einheiten provozieren die feindliche Artillerie zum Schuß und ziehen sich anschließend zurück.
2) Schwere Infanterie rückt vor und provoziert feindliche Schützen zum Schuß.
3) Mobile Feldartillerie rückt vor und vernichtet feindliche Artillerie.
4) Schwere Artillerie wird in Reichweite gebracht.
5) Infanterie zieht sich zurück und wehrt nun angreifenden Feind ab.
6) Schwere Reiter greifen nur an, wenn ein anschließender Rückzug noch möglich ist.

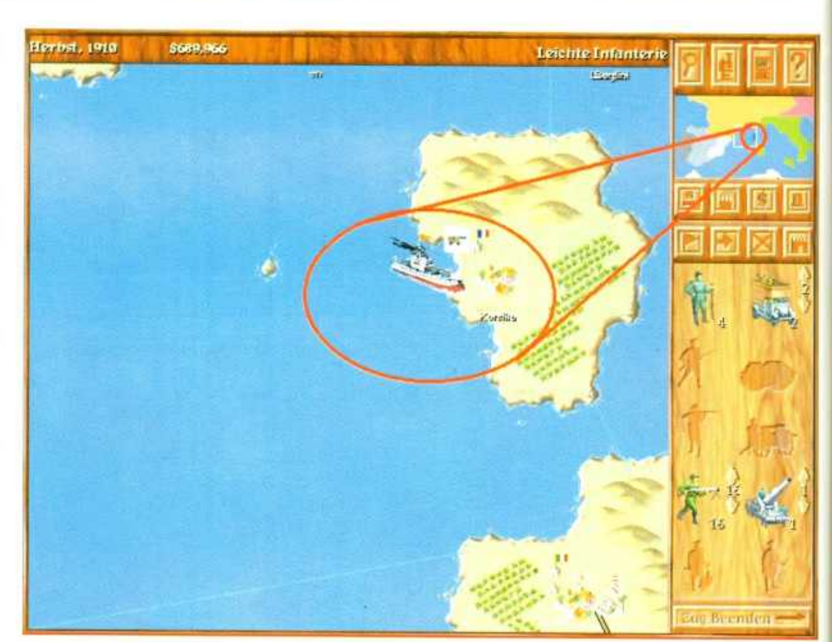
Sofern der Feind hinter Festungsmauern steht, werden diese zunächst durch Pioniere und/oder Artilleriebeschuß gesprengt. Provinzen, die nur durch wenige Milizen gesichert werden, können mit einer schweren Artillerie und zwei schweren Infanterieregimentern ohne weiteres erobert werden. Das empfohlene Muster gewährleistet verlustlose Siege. Natürlich sind Varianten möglich, insbesondere dann, wenn Ihre Armee den letzten Stand der Technik erreicht hat. Der Mobilitätsgrad im Gefecht wächst dann enorm und läßt ein deutlich schnelleres Vorgehen zu.

Schlußendlich...

...bleibt festzustellen, daß dieses Spiel ohne große Probleme zu gewinnen ist, wenn Sie einen friedlichen Weg wählen. Je aggressiver Sie vorgehen, desto größer sind die Chancen, andere Nationen gegen sich aufzubringen.

Zugegeben, eine rein friedliche Lösung der Aufgaben ist vielleicht etwas langweilig, weshalb hin und wieder schon mal mit dem Säbel gerasselt werden darf. Diese Entscheidung wird Ihnen ohnehin meist vom PC abgenommen, da es keine Frage ist, **ob** die Kriegserklärung irgendeiner anderen Macht erfolgt, sondern nur, **wann**. Für diesen Fall sollten Sie nun gerüstet sein.

Uwe Symanek



Die Invasion Ihrer Truppen muß durch die Marine vorbereitet werden. Je mehr Schiffe an dieser Vorbereitung beteiligt sind, desto mehr Einheiten können im nächsten Zug landen.





Dieses Spiel wurde deutlich gewonnen. Die Siegpunkte können durch gewonnene Kriege noch weiter gesteigert werden.



Die Transportkapazität und -verteilung im Jahre 1897, noch herrscht Landwirtschaft vor.



Wenn Ihre Armee diesen Mobilitätsstand erreicht hat, gibt es keine Gegner mehr.



Typisch Computerspieler: Als Frankreich nur noch aus Korsika bestand, erklärten ihm auch alle anderen Mächte noch schnell den Krieg, man kann ja nie wissen...

ERSTE + HILFE

MDK

Wer es bei MDK einfach nicht bis zum Ende schafft, kann sich mit der folgenden Methode trotzdem schon einmal das Outro ansehen: Zunächst muß man auf der Festplatte ein Verzeichnis **MDKOUT** anlegen. In dieses kopiert man den Starfleet Academy-Trailer von der PC Action CD 8/97. Nun löscht man die Datei **Trailer.sfa** und kopiert von der MDK CD die Datei **mdkbzk.mve** aus dem Verzeichnis **/misc/flic** in das Verzeichnis MDKOUT. Diese Datei benennt man jetzt als **trailer.sfa.** Jetzt kann man ganz normal den Videoplayer von Starfleet Academy starten und sieht das Outro von MDK.

Michael Rzympowski

Die Siedler II

Wenn man von einem General angegriffen wird und bereit ist, das Gebäude abzubrennen, um es nicht in die Hände des Feindes fallen zu lassen, dann sollte man es exakt dann abreißen, wenn der General auf der Fahne auf den Ritter wartet. Er wird dort für die Dauer des Spiels stehenbleiben und sich nicht mehr rühren.

Stefan Odreitz

Dungeon Keeper

Eine wirklich besondere Art, seinen Gegner im Multiplayer Match fertigzumachen, läßt sich mit zwei einfachen, wenn auch nicht gerade kostengünstigen Zaubersprüchen bewerkstelligen. Man sucht auf der Karte nach einer Stelle, an der sich besonders viele feindliche Imps aufhalten. Nichts bietet sich hier besser an als eine Edelsteinmine. Auf diese Stelle spricht man einen „Bösen Blick"- Spruch, und dann setzt man gezielt den Spruch „Einsturz" ein. Ergebnis ist das Ende einer Unmenge von Imps. Jetzt dürfte der Gegner stark geschwächt sein, denn ihm fehlt das Fundament eines funktionierenden Dungeons, die Imps und somit das Geld! Wenn dieses Ereignis mit dem Zahltag zusammentrifft, dürfte das Spiel für den Gegner verloren sein. Man sollte dabei aber auch auf sein eigenes Kapital achten, denn der Spruch „Einsturz" ist nicht gerade billig.

Heiko Milke

Pro Pinball: Timeshock

Um bei Pro Pinball - Timeshock! einen **„Secret Skill Shot"** zu bekommen, muß man, wenn man einen NEUEN Ball bekommen hat, den rechten Flipper drücken und solange halten, bis oben im Display folgendes erscheint:

1) **—Timeshock!—**
Player 1 Status
2) **You Are In The Present**

Wenn 2) erscheint, drückt man den linken Flipper so lange, bis man die Meldung bekommt, daß der „Secret Skill Shot" aktiviert wurde. Hierbei den rechten Flipper noch nicht loslassen. Jetzt kann man mit der Dauer des Haltens der Return-Taste die Stärke des Abstoßes der Kugel bestimmen, um das „A" links oben zu treffen. Das funktioniert jedesmal mit einem neuen Ball – Ball 1, Ball 2, Ball 3 oder einem Extra-Ball.

Alexander Schulte

Carmageddon

Diese Codes müssen während des Spieles eingetippt werden:

boysfromthebush . . . . . .Andere Reifen
buyournextgame . . . . . .Andere Schaltung
chickenfodder . . . . .Gummimodus
funnyjam . . . . .Schnelle Roboter
givemelard . . . . .Mega-Bonus
goggleplex . . . . .Unterwasser-Ausrüstung
hamstersex . . . . .Blinde Roboter
havesomespam . . . . . . .Veränderte Gravitation
igloofun . . . . .Hot Rod
ilovenobby . . . . .Zeigt Roboter auf Karte an
intheloft . . . . .Drogen
islandrules . . . . .Venusianer
mooseontheloose . . . . . .Flippermodus
naughtytorty . . . . .Roboter stehen wieder auf
russformario . . . . .Roboter haben Elektroschocker
smalludders . . . . .Große Roboter
spamforrest . . . . .Bessere Handbremse
spamfritters . . . . .Kostenlose Reparaturen
spamspamspamspam . . .Roboter stehen auf der Stelle
superhoops . . . . .Roboter explodieren

Klaus Schmidt

Von einem anderen Leser haben wir noch eine gänzlich andere Cheatliste zu Carmageddon bekommen:
Dazu muß man im Menü, in dem man auch das Rennen starten kann, schnell das Wort „enable" eingeben. Nun kann man ein neues Spiel starten. Im Spiel schaltet man mit F4 so lange die Modi um, bis man in den Cheat-Modus kommt.
Jetzt kann man mit folgenden Tastenkombinationen die Cheats aktivieren:

F5 . . . . .Reparieren
F6 . . . . .Unzerstörbarkeit AN/AUS
F7 . . . . .30 Sekunden zum Timer
F8 . . . . .Timer einfrieren AN/AUS
F11 . . . . .5000 Credits
F12 . . . . .Kameraperspektive wechseln
Shift-F6 . . . . .Zeigt alle Gegner auf der Karte
Shift-F7 . . . . .300 Sekunden zum Timer
Shift-F8 . . . . .Schatten abschalten (3 Modi)

0 . . . . .Bonus
1 . . . . .Megabonus
2 . . . . .Roboter stehen auf der Stelle
3 . . . . .Große Roboter
4 . . . . .Explosive Roboter
5 . . . . .Hot Rod
6 . . . . .Schnelle Roboter
7 . . . . .Unzerstörbarkeit
8 . . . . .Freies Reparieren
9 . . . . .Sofortiges Reparieren

Shift-0 . . . . .Friert den Timer ein
Shift-1 . . . . .Unterwasser-Fähigkeiten
Shift-2 . . . . .Zeitbonus
Shift-4 . . . . .Selbstmord
Shift-5 . . . . .Gefrorene Gegner
Shift-6 . . . . .Gefrorene Polizeiautos
Shift-7 . . . . .Schnelle Gegner
Shift-8 . . . . .Schnelle Polizisten
Alt-0 . . . . .Pinballmodus
Alt-1 . . . . .Wände können befahren werden
Alt-4 . . . . .Roboter sind auf der Karte zu sehen

Shift-Alt-7 . . . . .Roboter tauchen wieder auf
Shift-Alt-8 . . . . .5 freie Recovery Vouchers

Dennis Maibom

POD

Wenn man **ROCKET** im Fahrzeug-Auswahl-Menü eintippt, kann man 400 statt 300 Punkte auf die Eigenschaften verteilen!
Wenn man **DURAL** im Fahrzeug-Einstellungs-Menu eintippt, erhält man die Werte 150/100/100/100/200, und das Fahrzeug ist verchromt!!!
Im Hauptmenü sollte man **MIRROR** eingeben, um später im Strecken-Auswahl-Menü die Strecken drehen und andersherum fahren zu können (auf dem roten Knopf in der Mitte steht nun „drehen“).
Im Options-Menü muß man **VALAY** eingeben, um auch im normalen oder schweren Schwierigkeitsgrad den Schaden ab- bzw. auf global zu stellen.

Im Rennen:

MAP+F9 . . .Positionen der Fahrzeuge werden auf der Karte gezeigt.
CRASH . . . .Man kann durch gegnerische Fahrzeuge hindurchfahren.
GARAG . . . .Fahrzeug wird repariert.
LABEL . . . . .Namen der Gegner werden angezeigt.
SCRSHOTS . .Man kann mit Alt-F12 Screenshots machen.
HOOLIGAN .Einfach einmal ausprobieren!
STRG-M . . . .Schaltet die Geräusche an/aus.
RETRO . . . .Rückspiegel

Thomas Kelkel

Fury 3

Die Cheatkommandos zu Fury 3 werden, wie bei Actionspielen üblich, während des laufenden Spieles eingegeben.

INCUNOMO . . . . .Unsichtbarkeit
IMTUFFF . . . . .Unverwundbarkeit
PACKIN1 - PACKIN7 . .Waffen 1-7
WORMIT1 - WORMIT9 .Springt zum nächsten Planeten
LIVITUP . . . . .Turbomodus
URDUSTD . . . . .Spiel wird schneller
SCOPEIT . . . . .Oszilloskop
SSMOKIN . . . . .Nachbrenner
STPNSHP . . . . .Schwebemodus
JUMPNIT . . . . .Nächste Mission
TUFENUF . . . . .Volle Schildstärke
TRYMEON . . . . .Dauerhafte Unverwundbarkeit

Thomas Kalb

Powerslave

Auch die folgenden Codes müssen während des laufenden Spieles eingegeben werden:

Alt g . . . . .Alle Schlüssel
Alt w . . . . .Gott-Modus
lobopick . . . . . . .Alle Waffen
lobosphere . . . . .Karte wird aufgedeckt
loboswag . . . . . . .Alle Gegenstände

Dieter Schröder

RanSoccer

Wenn man das Spiel auf der Kommandozeile von DOS mit **„soccer - 01142475549“** startet, kann man im Spiel ein Superteam, das Gremlin Team, auswählen. Dessen Eigenschaften kann man mit einigen Einschränkungen auch stark verändern.

Christop Tascke

Time Commando

Auch in Time Commando kann man durch zwei Tastatureingaben kräftig cheaten. Auch diese sollte man während des Spieles eingeben.

huibon . . . . .Alle Waffen
vonlux . . . . .Volle Gesundheit

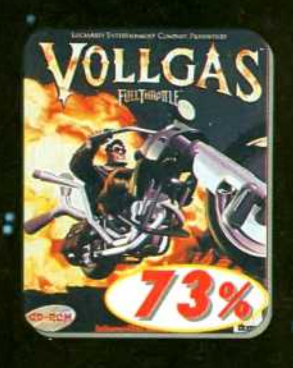
Clemens Brehm





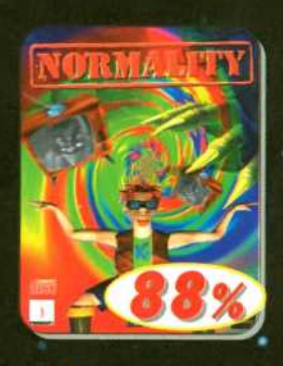




































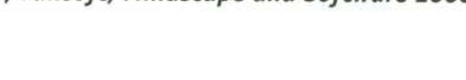
*unverbindliche Preisempfehlung!

SPIELEINDEX



1.Oktober 1997, 0.00 Uhr: Die versammelte PC Action-Redaktion trifft sich im Online-Rollenspiel Meridian 59 zur ersten virtuellen Redaktionskonferenz. Die aber war nur von kurzer Dauer, denn der Kampf gegen Riesenspinnen, Orks und Trolle war dann doch irgendwie spannender als Wertungsdebatten und Layoutpläne.

Überschäumender Siegestaumel: Im Vorfeld zur Verleihung der Auszeichnung PC-Spiel des Jahres trug der Computec Verlag seinen beliebten Kart-Grandprix aus. Den Sieg trug das Team Helldrivers, mit Vertretern der Firmen BMG, Funsoft, Mindscape und Software 2000, davon.



Christian Müller

„Hehe, während sich die Kollegen mitten durch den heißen Echtzeitstrategie-Herbst kämpfen, habe ich mir heimlich still und leise LucasArts' Laserschwert-Simulator geschnappt. Bzzzzz!"

Christian Bigge

„Auch Age of Empires hat diesen Monat ein paar lobende Worte verdient. Wirklich Klasse, wie Microsoft ins Echtzeitgetümmel einsteigt. Außerdem bin ich gespannt auf die nächsten EA Sports-Titel."



Herbert Aichinger

„Endlich geht's richtig los mit Meridian 59, und dann trudeln auch noch Age of Empires und Jedi Knight bei uns ein. Am liebsten würde ich Tag und Nacht alle drei gleichzeitig spielen!"

Alexander Geltenpoth

„Jedi Knight bringt endlich neue Ideen in das 3D-Action-Genre. Mit meiner Spielfigur werde ich die Dunkle Seite der Macht meistern. Die Blitze sind einfach ein zu cooler Angriff."



Harald Fränkel

„Wo soll man angesichts der Flut guter Spiele in diesem Monat anfangen? Ich zücke jetzt erstmal mein Laserschwert und tigere durch die Welt von Jedi Knight. Anschließend schnappe ich mir von Herbert Age of Empires..."

IN LETZTER MINUTE

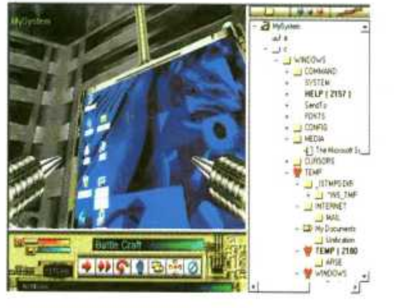
ANNO 1602

Neue Betätigung für alle Planungs-Spezialisten, Baumeister und Handels-Attachés.



VIRUS

Telstars abgefahrenes Actionspiel schickt Sie in den Tiefen des eigenen PCs auf Virusjagd.



BLADE RUNNER

Nach unserem Besuch bei Westwood erfahren Sie alles über das Mammut-Projekt Blade Runner.



AUSSERDEM...

Spieletips zu Jedi Knight, Dark Reign, Lands of Lore 2, Incubation u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 19. November